

БУЛЛЕТ-ТАЙМ: PC-ШУТЕРЫ НАРАЩИВАЮТ ОГНЕВУЮ МОЩЬ. ТРЕВОЖНЫЕ ФАКТЫ
COMPUTER GAMING WORLD
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№08(27), АВГУСТ 2004
GROUND CONTROL II
КРАСОТИЩА НА МАРШЕ
В ТЫЛУ ВРАГА
СОЛДАТИКИ МЕЧТЫ
ЖЕНСКИЕ ПРЕЛЕСТИ
ЭЛЕКТРОННЫЕ ПРОТИВ БЕЛКОВЫХ
ГОРЯЩИЙ КЛАВИАТУР
НАЧАЛЬСТВУ ЭТО НЕ ПОНРАВИТСЯ
25 НЕПРЕОДОЛИМЫХ ЖЕЛАНИЙ
МЫ ПОЙМАЛИ НА НИХ СЕБЯ, ТЕПЕРЬ ТВОЯ ОЧЕРЕДЬ
№08(27), АВГУСТ 2004
(game)land
ISSN 1683-4739
TECH:
НОВОСТИ. ЖЕЛЕЗЯЧНЫЕ ИСТОРИИ.
ТЕСТ: ДВЕНАДЦАТЬ ГЕЙМПАДОВ.
ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: АКУСТИКА GENIUS LIFE SOUND SW-HF 5.1, OZAKI VA202;
СДЕЛАЙ САМ: СОБИРАЕМ МАШИНУ ВРЕМЕНИ

Привет!

Мы убеждены, что рассуждать об играх всерьез, да еще и на страницах игрового журнала - занятие глубоко бессмысленное. Посуди сам: все компании-издатели, все до единой команды разработчиков упорно трудятся, создавая для нас с тобой качественные, увлекательные, яркие развлечения. Миллионы долларов и сотни тысяч часов рабочего времени уходят на то, чтобы дать нам, выросшим, обзаведшимся чувством вкуса и собственными деньгами детям наиграться в солдатики, в войнушку, в машинки. И худшее, что можно сделать в момент, когда давняя детская мечта уже готова исполниться - это начать напоминать о замене батареек и объяснять правила пользования. Когда имеешь дело с выросшим ребенком, можно только разделить его радость.

Мы любим игры и знаем, что их любишь ты. Поэтому - не рецензировать, а делиться впечатлениями. Не оценивать, а помогать выбрать. Не поучать, а общаться. Об этом и журнал.

Кстати, с будущего номера Computer Gaming World RE ждут существенные перемены. Они коснутся и дизайна, и рубрикации, и формата, и содержания журнала. Чтобы на равных общаться со взрослыми, нужно расти самим.

ВЛАДИМИР РЫЖКОВ
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

08(27), август 2004

РЕДАКЦИЯ
главный редактор
Владимир Рыжков ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Анна Заболотная** zabolotnaya@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** masarsky@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Переводчик **Лев Емельянов** lev@gameland.ru
Дизайнер **Антон Зотин** zotin@gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



Типография OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная


Акелла
Аура
AURA
FATE OF THE AGES
Сюжет AURA повествует о загадочной и таинственной истории о четырех кольцах, дарующих силу, власть и бессмертие тому, кто ими обладает. В поисках этих колец игрок путешествует по четырем параллельным мирам, и как только он находит очередное кольцо, ему открывается доступ в следующий из миров.
THE ADVENTURE COMPANY
Оригинальный фэнтезийный сюжет.
Интуитивно понятный интерфейс.
Оригинальные и интересные головоломки.
Оркестровое музыкальное сопровождение и эмбиентный саундтрек.
СОЮЗ
М.Видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2004 "Akella", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

Содержание

АВГУСТ 2004 №08 (27)



COVERSTORY

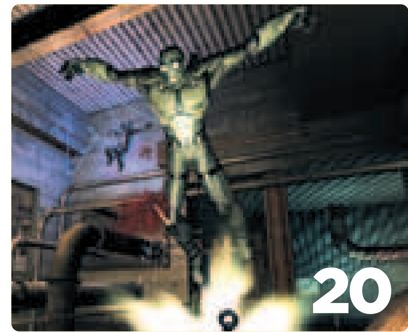
Bullet Time

В обозримом будущем на PC выйдет огромное количество шутеров на любой вкус и цвет — реалистических, фантастических, мистических. Мы долго думали, как же озаглавить этот обзорный материал, и, в конце концов, решили назвать его в честь эффекта...

В тылу врага

В жизни встречаются трогательные зрелища. Речь не о пошлостях вроде котят, плюшевых медведей и прочих младенцев. Куда большее впечатление производит взрослый мужчина, вступивший в непосредственный контакт с маленькой пластиковой фигуркой военно-игрового назначения.







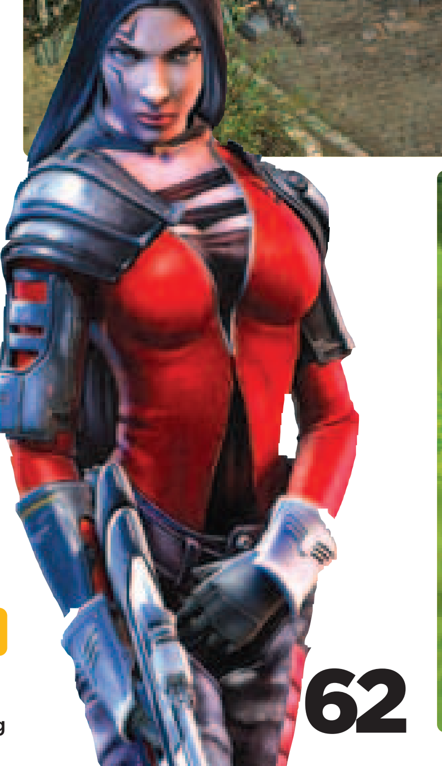


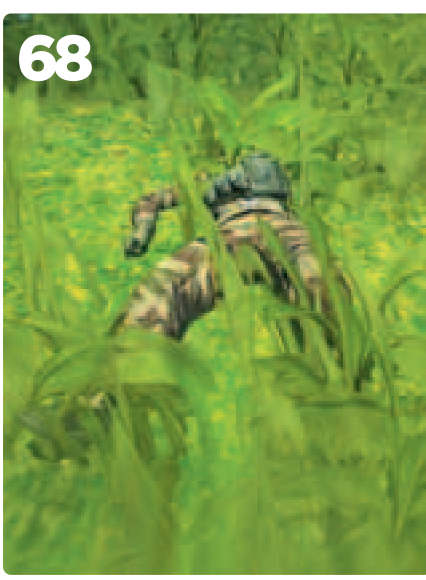




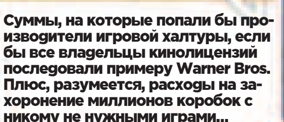
PREVIEW

REVIEW








Суммы, на которые попали бы производители игровой халтуры, если бы все владельцы кинолицензий последовали примеру Warner Bros. Плюс, разумеется, расходы на захоронение миллионов коробок с никому не нужными играми...



BATMAN: VENGEANCE
UBISOFT, 2002
$2.5 МЛН.

Плохим кино-играм приходи

Компания Warner Bros. будет штрафовать производителей отстойных игр по мотивам ее фильмов

Назвать выпущенную Atari игру *Enter the Matrix* отстоем — значит, выразиться очень мягко и тактично. Однако это не помешало ей продаться более чем пятимиллионным тиражом. По данным сайта GameRankings.com, где можно найти усредненный рейтинг любой игры для любой платформы, итоговая оценка *Enter the Matrix* составляет аж 68.9%! Невероятный, противоестественно высокий рейтинг... До недавнего времени всем было на него, по большому счету, начхать, но теперь ситуация должна в корне измениться. В соответствии с новой политикой лицензирования компании Warner Bros., производители низкокачественных игр по мотивам ее фильмов должны будут платить владельцу лицензии значительно более высокие авторские отчисления. В качестве «нулевой» отметки был взят рейтинг 70%. Чем сильнее оценка игры будет не дотягивать до 70%, тем большие суммы будет отстегивать Warner Bros. ее издатель.



«Почему *Enter the Matrix* продалась таким большим тиражом? — задается риторическим вопросом Джейсон Холл (Jason Hall), старший менеджер Warner Bros. Interactive Entertainment. — Потому что это была хорошая и увлекательная игра или же потому, что мы вложили 100 миллионов долларов в раскрутку брэнда *The Matrix?*». Руководство Warner Bros.



полно решимости изменить отношение деятелей игровой индустрии и простых геймеров к играм, создаваемым по принадлежащим компании кинолицензиям.

Похвальное стремление Warner Bros. поддерживают и многие производители игр. «Новая политика Warner Bros. будет выгодна, в первую очередь, рядовым потребителям, — говорит Джефф Браун (Jeff Brown), директор по корпоративным связям Electronic Arts, — а также владельцам раскрученных лицензий и игровой индустрии в целом».

Впрочем, реакция индустрии на заявление Warner Bros. была весьма неоднозначной. Исполнительный директор Atari Бруно Боннел (Bruno Bonnell) выразил свое несогласие с новой политикой в большой статье, опубликованной в майском номере журнала Hollywood Reporter. Среди прочего он заявил, что «не подпишет с владельцем лицензии соглашения на таких условиях».

Некоторые компании, также делающие игры по лицензиям Warner Bros. — Bam Entertainment, THQ и Ubisoft, — оказались солидарны с Atari. Sega, которая совместно с Warner Bros. занимается разработкой *The Matrix Online*, напротив, выразила свою поддержку новой политике кинокомпании. «Я двумя руками поддерживаю Джейсона Холла, — заявил Скотт А. Стейнберг (Scott A. Steinberg), директор Sega по маркетингу. — Это достойная уважения попытка защитить свою интеллектуальную собственность».

Возникает, правда, деликатный вопрос: что делать, если игра получает разгромные обзоры в прессе, а геймерам нравится? Оказывается, в новой политике Warner Bros. предусмотрен и такой вариант развития событий — рейтинги, полученные игрой в прессе, будут тщательно анализироваться и сопоставляться с результатами ее продаж.

«Для нас главное — не абстрактные цифры, а реальное качество продукта, — говорит Джейсон Холл. — И анализируя рейтинги, полученные игрой, мы, конечно же, будем учитывать критерии, по которым они выставлялись, и личное отношение к ней рецензента».

Кто устережет самих сторожей?

Другая проблема Warner Bros. связана с подбором надежных, объективных игровых СМИ, вердиктам которых кинокомпания сможет доверять.

«Я думаю, любой журнал или сайт, желающий подписать с Warner Bros. контракт, должен будет представить кинокомпании четкий список критериев, по которым он выставляет рейтинги играм», — говорит Сэм Кеннеди (Sam Kennedy), главный редактор сайта 1UP.com*. По словам Джейсона Холла, такое требование действительно будет предъявляться к потенциальным рецензентам.

Одним из побочных эффектов новой политики Warner Bros. станет значительный рост значимости игровых СМИ — возможно, журналы и сайты начнут даже испытывать определенное давление со стороны издателей, любой ценой стремящихся получить более высокие рейтинги для своих игр. «Я предвижу массированную обработку журналистов PR-отделами игровых компаний», — заявил пожелавший остаться неназванным PR-менеджер одного крупного издательства.

Игровые компании могут начать предоставлять эксклюзивную информацию лишь тем журналам и сайтам, которые будут заранее обещать им положительные рецензии на их продукты. «Подобные вещи случались и в прошлом, но теперь они могут стать повальным явлением», — признает Сэм Кеннеди. В Сети уже поползли слухи, что некоторые журналы давно пользуются этой нечестной тактикой и торгуют положительными обзорами в обмен на эксклюзивные материалы и интервью.

Сможет ли новая политика Warner Bros. положительно повлиять на качество игр, создаваемых по принадлежащим кинокомпании лицензиям, — покажет только время. Даже главный ее идеолог Джейсон Холл признает, что «быстрого» решения проблемы пока не существует. «Дайте нам несколько лет, — говорит Холл, — и вы увидите, сумели мы добиться нужного результата или нет». Главная опасность для нас, игровых журналистов, заключается в том, что если усилия Warner Bros. увенчаются успехом, мы больше не сможем безответственно ругать или хвалить игры — нам придется-таки стать честными и объективными. Кошмар какой-то... **Патрик Клепек**

**1UP.com — сайт, принадлежащий издательской компании Ziff Davis.*

ЧУДЕСА В РЕШЕТЕ

Размер имеет значение!

Самый миниатюрный экшн в мире

Иногда большие и серьезные вещи занимают поразительно мало места — взять хотя бы шутер от первого лица *.kkrieger*, который ты можешь скачать за то время, что читаешь эту фразу. Или даже быстрее!

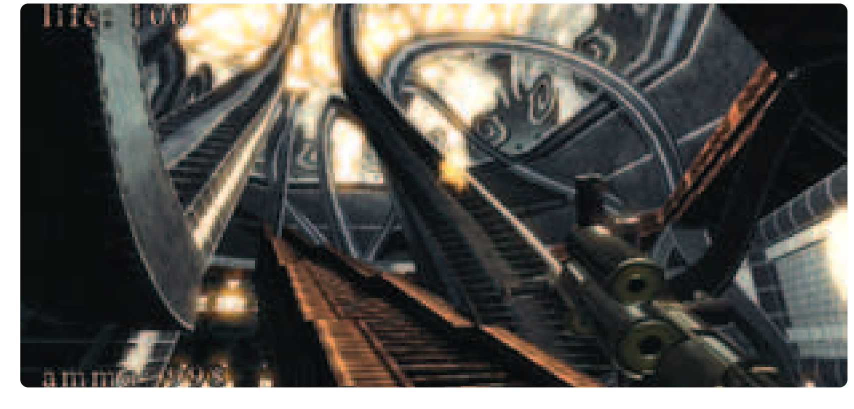
Игрушка *.kkrieger* была создана германской группой энтузиастов под названием .theprodukkt. Ребята поставили перед собой цель: сделать миниатюрный шутер с приличной графикой для участия в конкурсе Breakpoint 2004. Цель была достигнута. На конкурсе они победили.

Проект *.kkrieger* стартовал около четырех лет назад, когда Томас Мальке (Thomas Mahlke) aka fiver2 вдруг обнаружил, что используя традиционные программы рисования, он может создавать реалистичные текстуры с помощью всего лишь нескольких базовых примитивов и фильтров. После этого группа .theprodukkt разработала специальный редактор для художников и аниматоров. Результат превзошел все ожидания: текстура в игре занимала теперь всего лишь пару сотен байт — и при этом выглядела безупречно.



Игра весит 96Кб. Каждый из этих скриншотов — примерно в шесть раз больше....


Хочешь сыграть в .kkrieger? Заходи на theprodukkt.com и скачивай — это не займет много времени.



«Графика *.kkrieger* выглядит так здорово именно благодаря созданному нами редактору, — говорит Дирк Олерих (Dierk Ohlerich) aka Chaos, профессиональный игровой разработчик, работавший над редактором Werkkzeug в свободное от основных занятий время. — Ведь художники и дизайнеры не умеют программировать, и для создания моделей и уровней им требуется инструментарий».

По словам Дирка Олериха, код .kkrieger состоит из двух частей: редактора и исполняемого файла размером 96Кб. Исходный игровой код, конечно же, занимал намного больше места, но он был разбит на «процедурные модули», а вся информация — сжата в 96-килобайтный файл. Есть ли у *.kkrieger* еще какие-нибудь достоинства помимо малого размера? О, да. Сами разработчики, например, считают свое детище наглядным доказательством того, что главное в игре — искусное программирование. И кто знает, быть может, *.kkrieger* суждено стать предтечей миниатюрных игр, не требующих для инсталляции нескольких свободных гигабайт на диске?

На сегодняшний день задача .theprodukkt — очистить игру от багов и добавить в нее новый контент. Дирк Олерих планирует также продолжить работу над изобретенной им технологией и впоследствии выпустить вторую и третью части *.kkrieger*. А что потом? Кто знает... Возможно, ребята займутся созданием коммерческого продукта или продадут технологию какому-нибудь издателю. Не так уж и плохо для проекта, сделанного на коленке в свободное от работы время.

Даррен Глэдстоун

СТАЛЬНЫЕ ГИГАНТЫ

Механизированная атака

PlanetSide Daily News

11 АВГУСТА 3047 ГОДА

ВТОРЖЕНИЕ РОБОТОВ!




NC Peregrine


TR Colossus


Vanu Aphelion

Новый виток межзвездной гонки вооружений!

ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН

АМЕРИШ, СЕРВЕР EMERALD — Сегодня утром в окрестностях Ауракса были замечены гигантские роботы. «Когда эта... эта штука поднялась на гору рядом с Кайо, я понял, что у нас серьезные неприятности. Нам никогда еще не приходилось сталкиваться ни с чем подобным», — заявил пожелавший остаться неизвестным боец Terran Republic.

Уже больше года вселенную *PlanetSide* сотрясает война между тремя фракциями — New Conglomerate, Terran Republic и Vanu Sovereignty. Непрекращающаяся гонка вооружений привела к появлению у участников конфликта новых наземных и воздушных боевых машин, к открытию инопланетной технологии (add-on`a Core Combat), а теперь еще и к изобретению BFR (официально эта аббревиатура расшифровывается как Battleframes, но нам намного больше нравится неофициальный вариант — Big F..king Robots).

ОРУЖИЕ ВОЗМЕЗДИЯ

По мнению ведущего дизайнера *PlanetSide* Дэвида Джорджсона (David Georgeson), появление на полях сражений шагающих роботов — явление вполне закономерное: «В прошлом я участвовал в разработке нескольких симуляторов боевых роботов, в том числе, *Heavy Gear*, — рассказывает дизайнер. — В *PlanetSide* роботы — это, своего рода, тяжелые супертанки, чрезвычайно хорошо вооруженные и бронированные».

BFR`ы, высота которых — порядка 20 метров, это самый мощный вид техники в игре, их появление способно изменить исход любого сражения. Каждая из трех воюющих сторон получила по собственной базовой модели BFR, которую можно как угодно настраивать и оснащать. Роботом управляют два человека - водитель и стрелок. В арсенале BFR пять пушек, управляемых водителем, и 2-3 тяжелых орудия, за которые отвечает стрелок. Плюс, в ближайшем будущем должно появиться множество разнообразных апгрейдов и усовершенствований. Различные варианты конфигурации робота можно будет сохранять и загружать в зависимости от характера предстоящих боевых действий. К примеру, для штурма вражеских застав пригодятся NTU Siphons, высасывающие из сооружений энергию, а для тайных рейдов по тылам противника — генераторы невидимости.

New Conglomerate получил быстроходную двуногую машину под названием Peregrine, несколько напоминающую AT-ST из Star Wars.

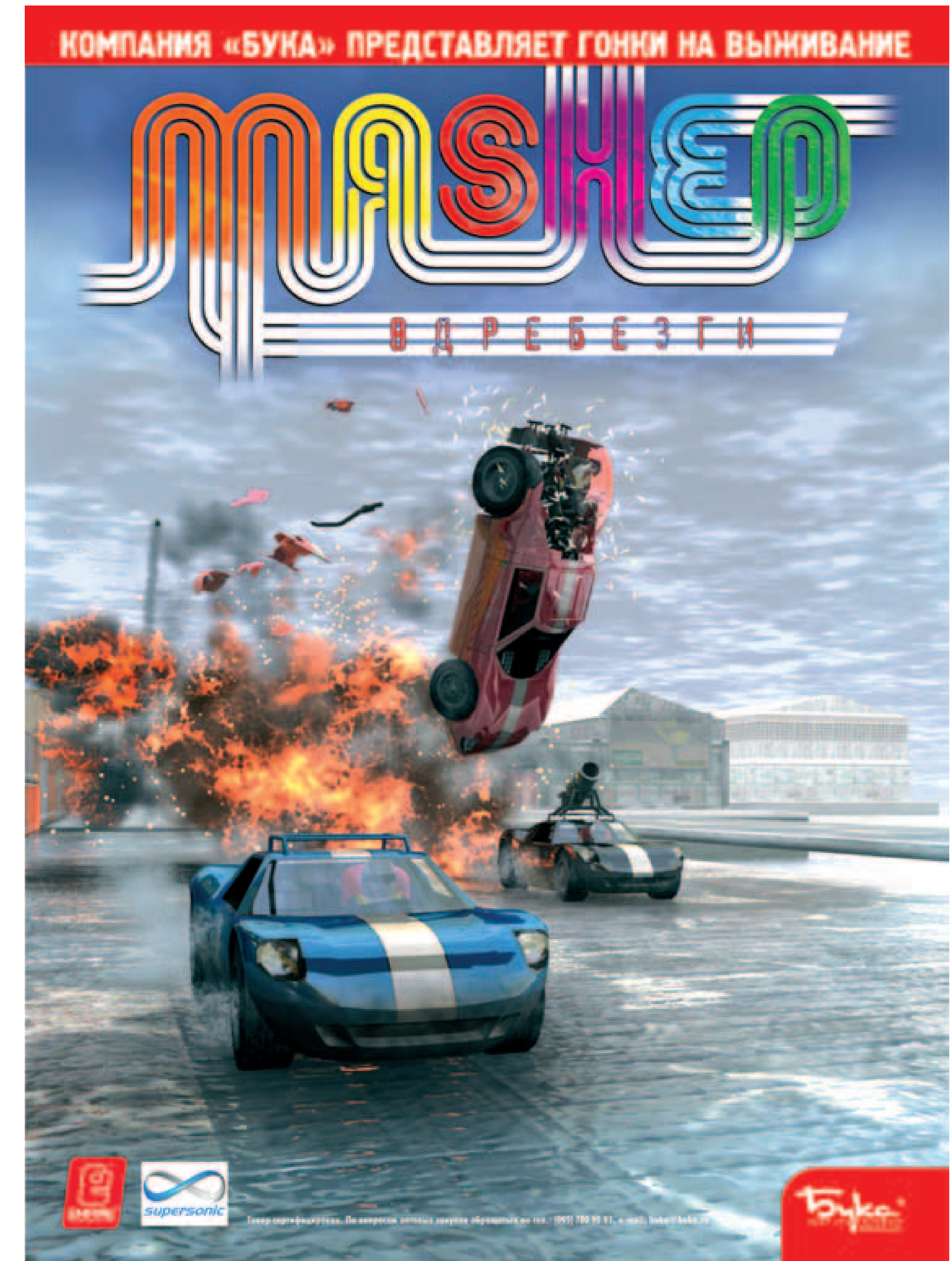
BFR, созданный Terran Republic, называется Colossus — это приземистый, тяжело бронированный робот; помимо пушек он несет еще и мощные ракетные установки.

Единственный «человекоподобный» BFR — Aphelion — достался Vanu Sovereignty. На данный момент его главное орудие — Plasma Immolation Cannon, но в ближайшем будущем на вооружение Vanu должен поступить сверхмощный Continuous Beam Laser.

ТРЕБУЮТСЯ ПИЛОТЫ!

Все три модели BFR объединяет один общий конструктивный элемент — щиты, делающие роботов практически неуязвимыми для тяжелой артиллерии. Зато против легкого ручного оружия они беззащитны — чтобы вывести генераторы щитов из строя, достаточно всего лишь пары метких выстрелов из снайперской винтовки.

Какие требования предъявляются к водителям и стрелкам BFR? Не такие уж высокие — чтобы занять место в кабине робота, игрок должен, во-первых, быть обладателем add-on`a Core Combat, а во-вторых, иметь три Certification Points в соответствующем навыке. «Мы хотели в первую очередь вознаградить геймеров, потратившихся на покупку add-on`a», — говорит Дэвид Джорджсон. Соответственно, если ты во что бы то ни стало хочешь стать пилотом BFR, изволь раскошелиться на Core Combat. Зато отражать атаки роботов смогут абсолютно все — для этого наличие add-on`a не требуется.


КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
supersonic
Бука

УГОЛОК МОДОСТРОИТЕЛЯ

Самые оригинальные моды к WarCraft III

Шесть новых способов сыграть в любимую игру

Прошли годы, и *WarCraft III* изменился. Теперь это уже не просто RTS про рычащих зеленых орков и полуголых ночных эльфиек. Благодаря многочисленным пользовательским модификациям, в игре появились новые режимы, не имеющие ничего общего с оригиналом. Чтобы познакомиться с народным творчеством, достаточно зайти на Battle.net и присоединиться к игре на самодельной карте — все необходимые файлы при этом будут скачаны автоматически. И хотя в таких модах зачастую встречаются орфографические ошибки, их оригинальность с лихвой искупает этот мелкий недочет. ☒ Алекс Хэнди

Defense of the Ancients

На что похоже: На Diablo. Герой следует вдоль реки и расправляется с тремя группировками противников. Звучит несложно? А на практике оказывается не так уж просто.
На что не похоже: На RTS. Defense of the Ancients — классическая Action-RPG.
Что понравилось: Новые классные герои, новые классные заклинания. Самая сбалансированная версия — 5.36, ее автор — Guinsoo.

Run Panda Run v 1.3

На что похоже: Panda Brewmaster бежит, уворачиваясь от треантов, которые убивают его с одного удара.
На что не похоже: На веселое развлечение. При отсутствии четкого командного взаимодействия игра превращается в форменный кошмар.
Что понравилось: При наличии четкого командного взаимодействия играть весело и интересно. Чтобы воскресить погибшего товарища, необходимо встать на то место, где он был убит.

Skibi Castle TD 5.7

На что похоже: Ни на что — вещь совершенно уникальная. Обороняем крепости, а в промежутках между раундами играем в многочисленные мини-игры.
На что не похоже: На интуитивную, легкую в освоении стратегию. Пока разберешься, что к чему, с тебя семь потов сойдет.
Что понравилось: Карта — настоящий шедевр. Мини-игры увлекательны и разнообразны — убиваем призраков, спасаемся от пауков, преодолеваем трассы с препятствиями. Оборона крепостей — вообще супер.


Grand Theft Auto 2K v 1.65

Life of a Peasant v 1.0

На что похоже: На сложный симулятор. Ты можешь быть простым обывателем, полицейским, наркоторговцем, проституткой, боссом мафии, лесным рейнджером, владельцем забегаловки, почтальоном, шерифом, старшеклассницей...
На что не похоже: На игру. Это хардкорный симулятор городской жизни, и любая партия заканчивается тем, что полиция окружает дом наркодилера.
Что понравилось: Возможность играть за торговца кокаином.

Grand Theft Auto 2K v 1.65

На что похоже: Угоняем паровой танк, покупаем оружие, грабим банки, разрушаем дома. Две команды борются за полный контроль над городом.
На что не похоже: На Grand Theft Auto. Этот чертовски оригинальный и увлекательный мод к WarCraft III не имеет ничего общего с аркадой от Rockstar.
Что понравилось: Пулемет! Как приятно из средневековья переместиться в наши дни.

Mr. Shroom beta v.26p

На что похоже: На классическую игрушку Dope Wars, в которую добавлены стелс-элементы. По дешевке берем наркоту у оптовика, незаметно прокрадываемся в город и там толкаем втридорога.
На что не похоже: На политкорректную американскую игру.
Что понравилось: Многие пытались делать стелс-карты для WC3, но мало кому это удавалось. Mr. Shroom — лучший на сегодняшний день стелс-мод к игре.

Уголок приставочника

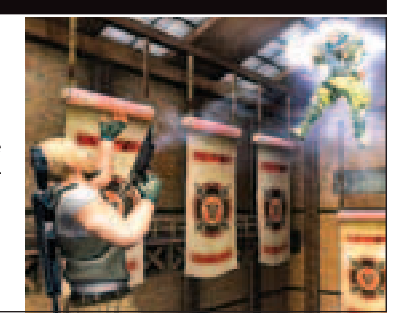
Игры, которые не грех позаимствовать у младшего брата

PS2, XBOX

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Мы без ума от этой игрушки, напоминающей классический сериал *«Сканеры»*. Ты — правительственный агент, наделенный рядом паранормальных способностей, включая телекинез, пирокинез, умение видеть сквозь стены и читать мысли противников. В равной степени используя свой верный ствол и сверхъестественные мозги, ты прорубаешься сквозь орды разнообразных врагов отечества. Примерно то же самое ежедневно происходит в редакции *CGW*...

ТАКЖЕ ДОСТОЙНЫ ВНИМАНИЯ: *Spider-Man 2 (GC, PS2, Xbox), Karaoke Revolution Volume 2 (PS2)*




B.SOKAL
Сибирь II
1С
microids
Логрус
© 2004 Microids. Продюсер и издатель - Microids. Автор и арт-директор Benoit Sokal.
Все права защищены.
© 2004 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

MMORPG

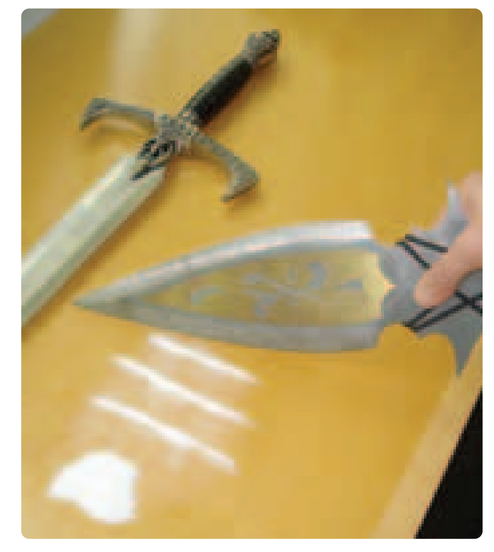
Скажи отраве «Нет!»

Фанаты *Achaea* подсели на виртуальную наркоту

Пусть новички и ламеры потребляют свой попсовый Эверкрэк. Хардкорные фанаты классической текстовой MMORPG *Achaea* (www.achaea.com) выбирают наркотик под названием «gleam».

Создатель *Achaea*, студия Iron Realms Entertainment, ввела это вещество в игру несколько месяцев назад, и народ стал охотно его пробовать — просто потому, что поначалу оно было совершенно бесплатным. «В конце концов, жители города Ashtan разобрались, что к чему, и изгнали наркоторговцев, но к тому времени один тип по имени Dr. Kortoxian, живущий в пустынной деревушке El'Jazira, освоил технологию производства наркотика», — рассказывает Мэтт Михэли (Matt Mihaly), исполнительный и креативный директор Iron Realms. Благодаря сообразительному доктору более 40 игроков безнадежно подсели на белый порошок, по действию больше всего напоминающий кокаин.

Судя по всему, эти несколько десятков виртуальных наркоманов, нюхнули дурь, не удосужившись до конца прочитать ее описание, где, в частности, говорится: «Возможные эффекты от приема gleam: ускорение темпа речи (случайным образом исчезают пробелы между словами); глазной и губной тик, галлюцинации (игрокам кажется, что они видят героев, которые находятся в других локациях); повышение атрибута Dexterity. Впрочем, увеличение ловкости, по словам Мэтта Михэли, незначительно и несопоставимо с риском, которому подвергается персонаж, употребляющий gleam.



Систематический прием наркотика приводит к ужасному отходняку. «Несчастный, у которого закончился gleam, представляет собой жалкое зрелище, — рассказывает Мэтт Михэли. — Он бегает туда-сюда, клянчит у знакомых gleam или деньги, чтобы его купить; он весь трясется, теряет контроль над своими движениями, время от времени падает». Действительно, жуткая картина.

Хотелось бы надеяться, что муки персонажей, подсевших на виртуальный наркотик, станут уроком для юных геймеров и привьют им отвращение к этой дряни в реальной жизни. «Мы не собирались воспитывать людей, играющих в *Achaea*, — объясняет Мэтт Михэли. — Мы просто хотели наглядно показать им, как ужасно наркоманы выглядят со стороны. В нашей игре, например, с героем, подсевшим на gleam, никто не станет иметь серьезных дел».

Интересно, какие еще пороки будут в ближайшее время воплощены в онлайне? Как насчет виртуальной проституции?

Джон М. Гибсон



Говорящие головы

В Ground Control II: Operation Exodus доктор Элис МакНил говорит голосом Трейси Лордс

Тебе что-нибудь говорит имя *Трейси Элизабет Лордс (Traci Elizabeth Lords)*? Ты мог видеть эту актрису в сериале *Melrose Place* или в фильме *«Блейд»*. Сейчас основная работа Трейси — озвучивание мультфильмов и игр. Ее голос будет звучать в новом мультике *The Chosen One*, а в издаваемой VU Games стратегии *Ground Control II* она играет роль доктора *Элис МакНил*. Пол Семел

О своей новой работе: Я никогда не играла в кино безмозглых красоток, хотя подобные предложения были. Я не ставлю перед собой цель «засветиться» на экране любой ценой — для меня намного важнее, чтобы мой персонаж был интересным и умным.

О роли доктора в GC2: Я готовилась к роли, понятия не имея, как выглядит игра. Впрочем, это и неважно. Перед началом работы актерам показывают портреты их героев и сообщают, как они должны себя вести и с какими интонациями говорить. Голос доктора Элис МакНил в *Ground Control II* должен был быть неподдельно сострадательным. Героиня не просто выполняет свою работу, а искренне заботится о бойцах.

О времени, проведенном в звукозаписывающих кабинках: Я вообще люблю уединение. Не выношу, когда во время озвучивания на меня кто-то смотрит — в такие моменты я довольно глупо выгляжу. Но это неизбежно — когда ты кого-то озвучиваешь, ты должен забыть, кто ты есть на самом деле и полностью перевоплотиться в своего героя. Насколько я понимаю, мне это удается неплохо.



C.T.P.A.X. — главный элемент нового шутера от Monolith

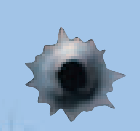
ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ!

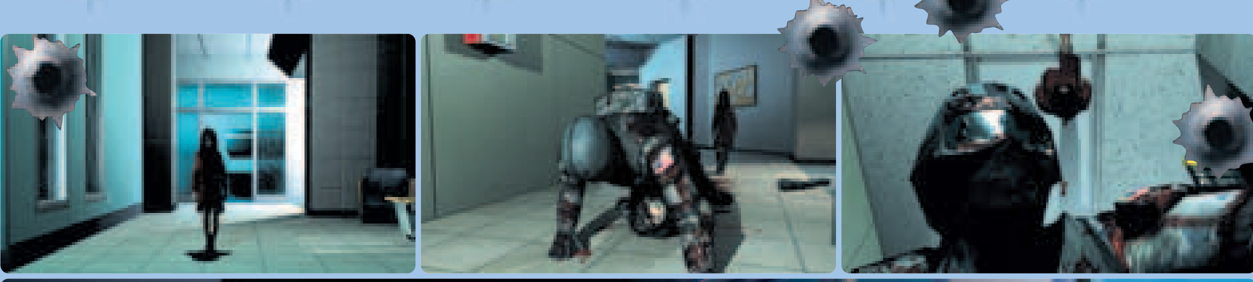
В обозримом будущем на PC выйдет огромное количество шутеров на любой вкус и цвет — реалистических, фантастических, мистических. Мы долго думали, как же озаглавить этот обзорный материал, и, в конце концов, решили назвать его в честь эффекта...

BULLET



Редакция CGW





ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions **ДАТА ВЫХОДА:** V кв. 2005

F.E.A.R.

Ты думал, злые мимы — это страшно? Ха! Ты еще не видел новую игру от Monolith...



Берегись! Грядет нечто ужасное, ибо дизайнеры Monolith не теряют времени даром. Компания круто сменила курс — с пародиями на супершпионов и диснеевской фантастикой покончено. Конец мимам и гонкам на световых мотоциклах. Создатели *No One Lives Forever* и *Tron 2.0* наконец-то решились осуществить свою заветную мечту — до полусмерти напугать весь игровой мир.

Новый проект прославленной студии назван *F.E.A.R.* Мы получили возможность лично ознакомиться с игрой во время визита в офис Monolith, расположенный в Киркланде, штат Вашингтон, — и хотя до выхода шутера еще не меньше года, нам удалось вытянуть из разработчиков кое-какую секретную информацию. И то, что мы узнали, испугало нас еще больше. Игра хороша до ужаса.

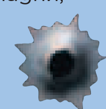


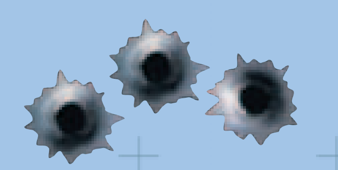
Первый день на новой работе — это ад...

Сюжет *F.E.A.R.* разворачивается в недалеком будущем. Ты — безымянный боец элитного сверхсекретного подразделения First Encounter Assault and Recon. Задача его работников, по словам ведущего дизайнера Крейга Хаббарда (Craig Hubbard), — разбираться с необъяснимыми явлениями, с которыми больше никто не в состоянии разобраться. И таких «необъяснимых явлений» в игре хоть отбавляй! Например, в течение одной лишь ночи — от заката до рассвета — тебе и твоей команде предстоит сначала сражаться с полчищами невидимых монстров, затем искать и обезвреживать парня, который заживо поедает своих жертв, а под конец — разбираться с милой маленькой девочкой, убивающей людей простым усилием воли. И это будет всего лишь первая, обучающая миссия! Поистине, первый день на новой работе — это ад...

Игра начинается как классический кинобоевик — ты стремительно мчишься по хайвэю вместе с другим членом команды *F.E.A.R.* по фамилии Jankowski *(см. врезку)*, пытаясь выскочить из западни, устроенной вам неизвестными личностями, которые неожиданно атаковали на дороге вашу машину, когда вы ехали спасать похищенного сотрудника аэрокосмической корпорации Armacham. Нам приходит сообщение, что штаб-квартира Armacham тоже подверглась атаке, а посланная туда команда «Дельта» полностью уничтожена. Камеры службы безопасности, установленные в офисах Armacham, зафиксировали жуткие вещи: бойцы отряда Delta Force были разорваны на куски какой-то невидимой силой, и теперь все стены и полы в помещениях залиты их кровью...

Ты думал, это все? Ха! Во время сумасшедшей автомобильной гонки тебе покажут события, случившиеся утром того рокового дня — ты увидишь, как бывший боец *F.E.A.R.* Конрад Криг (между прочим, твой предшественник — тебя взяли на освободившееся после него место!) штурмует базу F.E.A.R. и освобождает одного из пленников — того самого садиста, что заживо поедал людей.









От F.E.A.R. к NOLF и обратно

Идея сделать игру, подобную *F.E.A.R.*, родилась у дизайнеров Monolith еще в 1998 году. Но затем эта концепция эволюционировала до полной неузнаваемости и привела к появлению *No One Lives Forever* — пародийного шпионского шутера в стиле 60-х гг.

«После завершения работ над *Shogo*, — рассказывает Крейг Хаббард, — мы разговаривали с множеством издателей. У нас тогда уже имелась концепция «игры-кинобоевика», но она постоянно менялась и эволюционировала. В конце концов, издателем будущей игры стала компания Fox Interactive, которая и настояла на стиле 60-х годов и шпионской тематике шутера».

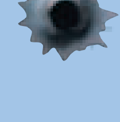
«Первый шпионский элемент игры пришел мне в голову после просмотра фильма *«Мстители»*. Сам фильм был отвратителен, но его стиль произвел на меня огромное впечатление — потрясающее сочетание хай-тека с эстетикой 60-х годов. В конечном итоге у нас получилась игра в стиле ранних фильмов про Джеймса Бонда — но изначально ничего такого мы не планировали. Честное слово».

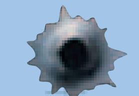
Кем был этот Конрад Криг? Почему он предал организацию и похитил арестованного? Как эти события связаны с нападением на Armacham? И что, черт побери, творится в штаб-квартире корпорации?!

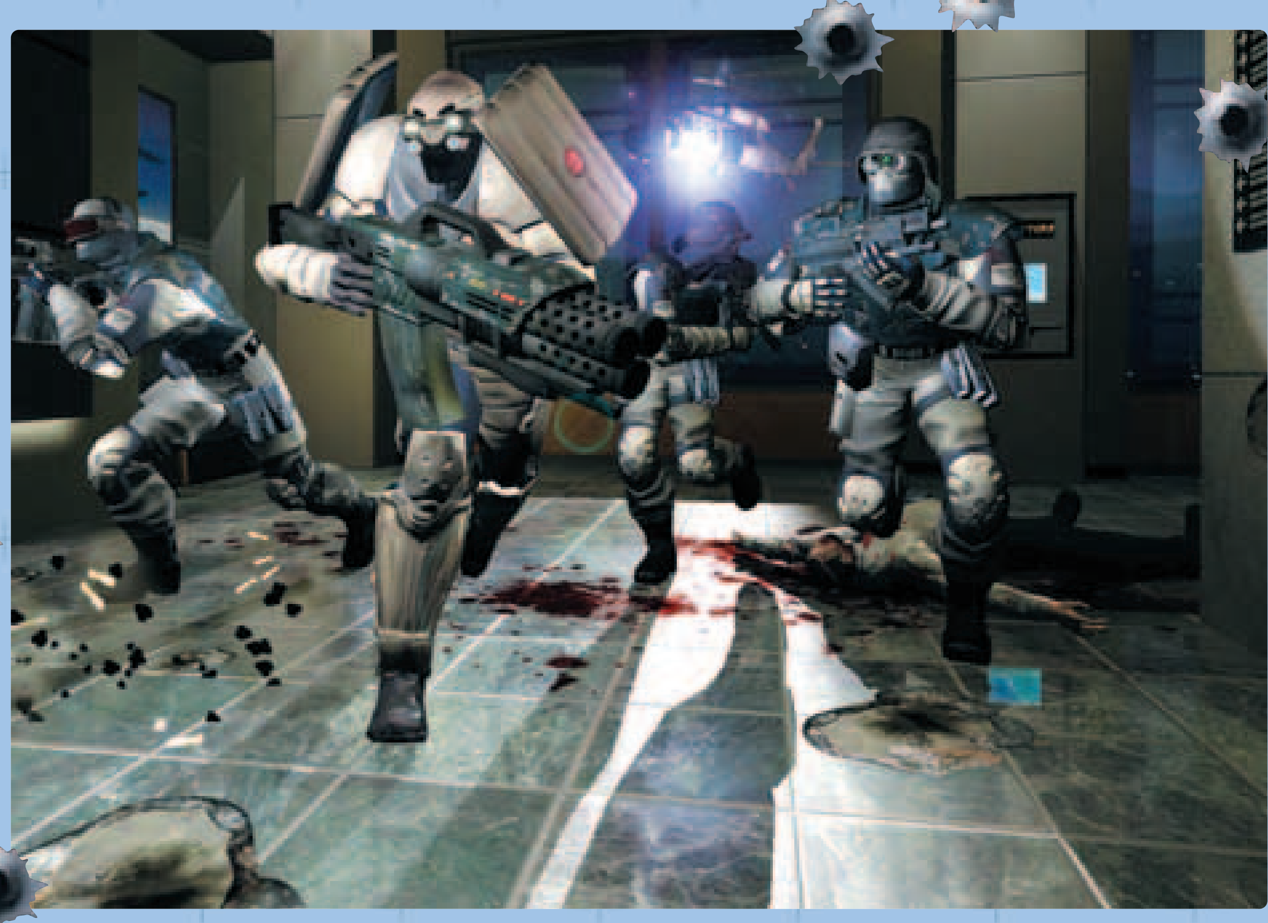
Кошмар, кошмар...

«Мы хотим, чтобы игрок одновременно был сценаристом, режиссером и главным героем крутого боевика!» — с жаром рассказывает Крейг Хаббард. Завзятый киноман, он сходу перечисляет нам десяток фильмов, так или иначе оказавших влияние на геймплей *F.E.A.R.* Среди них — *«Без лица»* Джона Ву, *«Властелин Колец»*, *«Матрица»*, *«Крепкий орешек»*, *«Чужие»*... Главная особенность нового шутера от Monolith в том, что тебе не навязывают конкретный образ героя — играя в *F.E.A.R.*, ты можешь быть самим собой и вести себя так, как считаешь нужным. «Самым сложным для нас, — говорит Крейг Хаббард, — было отрешиться от навязшего в зубах образа «саркастического качка» и добиться того, чтобы героем *F.E.A.R.* стал сам игрок, — одновременно сохранив в игре все атрибуты фирменного «сюжетного шутера» от Monolith».

И дизайнеры блестяще справились с поставленной задачей. Нам показали один из начальных уровней, когда герой в первый раз проникает в штаб-квартиру Armacham, — игровой процесс был чудовищно напряженным и, без всякого преувеличения, страшным. Хотя разработчики постоянно подчеркивают, что они создают шутер, а не Survival-Horror, больше всего *F.E.A.R.* напоминает хороший фильм ужасов — бесподобная игра света и тени, звучащее в ушах сердцебиение героя, его хриплое дыхание и непередаваемое ощущение опасности, подстерегающей тебя за каждым углом. Но самое интересное начинается, когда на экране появляются враги — таких оригинальных противников мы не видели еще ни в одном шутере. Существа, способные врастать в стены, невидимые монстры, использующие термальный камуфляж, маленькая девочка, взглядом превращающая людей в кровавое месиво... «Я обожаю японские фильмы ужасов, — признается Крейг Хаббард. — Они пугают нас тонко, изящно, воздействуя и на интеллект, и на подсознание. Именно к этому мы стремимся в *F.E.A.R.* Наша игра не про монстров и инопланетян — она про внутренние стра-







хи героя, про чудовищ, которые таятся в его подсознании».

Технология страха

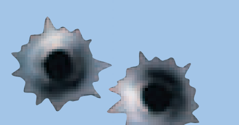
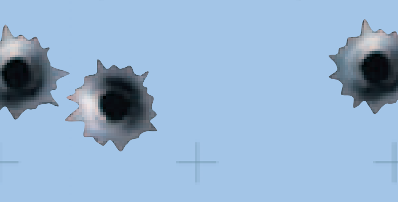
С точки зрения игрового процесса *F.E.A.R.* — это классический шутер от первого лица. В некоторых миссиях тыл героя будут прикрывать его товарищи по команде, но непосредственно управлять ими мы не сможем. «Ты идешь во главе отряда, — объясняет Крейг Хаббард. — Твоя задача — уничтожить противника. А задача команды — всячески тебе в этом помогать». Каждый боец имеет уникальную способность, которая в определенной ситуации может сыграть ключевую роль. Например, прелестная снайперша Sun-Kwon обладает сверхъестественным слухом, что делает ее незаменимым помощником при скрытном проникновении в тыл врага, а эксперт-взрывотехник Holiday способен прикасаясь к предметам узнавать, что происходило с ними в недавнем прошлом.

Сам герой решает стоящие перед ним проблемы с помощью обширного арсенала огнестрельного оружия, а также собственных рук и ног. Дизайнеры Monolith в деталях смоделировали все тело персонажа — а не только правую руку, которой ограничиваются авторы большинства современных шутеров.

По словам исполнительного директора Monolith Криса Хьюитта (Chris Hewitt), сражения в *F.E.A.R.* будут неподдельно кинематографичными. Разработчики отказались от проверенного временем движка LithTech в пользу совершенно новой программной основы, поддерживающей DirectX 9 и обеспечивающей небывало высокий уровень детализации. В игре используется технология попиксельного освещения — движок просчитывает цвет и освещенность КАЖДОГО отдельно взятого пикселя. (Правда, чтобы в полной мере насладиться потрясающей графикой *F.E.A.R.*, потребуется видеокарта с поддержкой DirectX 9). При этом дизайнеры постоянно подчеркивают, что их цель — не поразить игрока новейшими технологиями и внешней красотой, а максимально погрузить его в игровой мир и сюжет. «Технология — это не цель, а средство, — говорит Крис Хьюитт. — Игры от Monolith всегда славились своей кинематографичностью, мощными сюжетами и яркими персонажами. И мы счастливы, что наконец-то сможем сделать игру с фотореалистичной графикой, с геймплеем, больше всего напоминающим навороченный кинобоевик, со сложными и интересными персонажами и увлекательными разветвленными диалогами».

Воплощенный ужас

До выхода *F.E.A.R.* еще больше года, и по понятным причинам многие вещи разработчики предпочитают пока держать в секрете. Но что нам их тайны? Просто посмотри на скрины. Взгляни на послужной список Monolith — вот уже 10 лет эта команда делает один хитовый шутер за другим, без единого прокола. Обрати внимание на кровавые следы, оставляемые на полу маленькой девочкой... Ты сможешь пропустить *ТАКУЮ* игру?

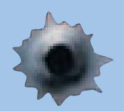



Страшные монстры стремятся скушать героя

ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М **РАЗРАБОТЧИК:** GSC **ДАТА ВЫХОДА:** IV кв. 2004

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Свобода убивать

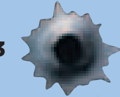



Думаешь, в радиоактивной пустыне, окружающей Чернобыль, нет ничего ценного? Какое заблуждение! Тебе предстоит убедиться в этом уже в конце года — когда выйдет игра *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.* В поисках таинственных артефактов мы проникнем в запретную зону вокруг покинутой атомной станции, где будем, в зависимости от обстоятельств, сотрудничать или соперничать с другими такими же сталкерами, а также сражаться с полчищами мутировавших тварей.

Территория свободы

Чем выделяется *S.T.A.L.K.E.R.* на фоне других «постапокалиптических» шутеров? Ну, прежде всего, огромными размерами игрового мира. Причем, речь идет не только о его площади (составляющей, ни много ни мало, 30 квадратных километров), но и о многообразии способов взаимодействия игрока и виртуальной вселенной. В игре девять (!) разных концовок, каждая из которых соответствует одному из возможных стилей игры.

Ключевой элемент *S.T.A.L.K.E.R.* — уникальная система Life Simulation, управляющая поведением всех существ в игре, в том числе и других охотников за артефактами, исследующих радиоактивные пустоши. У этих сталкеров мало общего с традиционными противниками, все действия которых жестко подчинены заранее прописанным скриптам. Они активно конкурируют с героем, стремятся силой отобрать у него найденные артефакты и технологии, относятся к нему, исходя из его предыдущих поступков и репутации, имеют собственные цели и задачи и наравне с главным персонажем пользуются полной свободой действий. С ними можно враждовать и сражаться, а можно сотрудничать и даже обмениваться оружием и



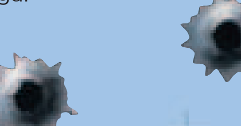


Страшные сталкеры стремятся прикончить героя

оборудованием. Поведением сталкеров движут самые разные мотивы — жадность, страх, алчность... Порой они объединяются в кланы. Именно люди будут самыми опасными противниками героя в *Shadow of Chernobyl*, — а отнюдь не животные-мутанты.

Впрочем, монстры в *S.T.A.L.K.E.R.* тоже вполне способны за себя постоять. Благодаря радиации они обзавелись паранормальными способностями — освоили телепатию, телекинез, ночное зрение. Мутанты адекватно оценивают обстановку; почувствовав, что пахнет жареным, они вполне могут сбежать с поля боя — чтобы затем вернуться с подмогой. Для разборок с людьми и животными в распоряжении героя будет более 25 видов оружия и множество апгрейдов к нему. Девиз разработчиков — максимум свободы во ВСЕМ.

Виртуальный мир, созданный украинской командой GSC, не имеет аналогов в современной игровой индустрии — он живет по своим законам, меняется, развивается и... таит в себе тысячи опасностей для незадачливых сталкеров. Неожиданные нападения одичавших собак, необъяснимые ураганы в аномальных точках (за них отвечает отдельный «погодный» модуль движка), нарушение законов физики, зоны повышенной радиации. По всей видимости, *S.T.A.L.K.E.R.* станет самым страшным — после *Doom 3* — шутером нынешнего года.




Александр I,
Наполеон,
Впиши своё имя
в историю!
Казаки II
Наполеоновские войны
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «GSC Game World» Все права защищены. • www.russobit-m.ru • http://www.cossacks2.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
GSC
GAME WORLD
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



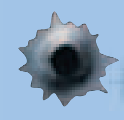




ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Illusions CE **ДАТА ВЫХОДА:** I кв. 2005

Battlefield 2

Легальный бойцовский клуб



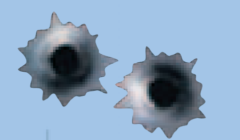
Отсутствие новостей — само по себе неплохая новость. В последнее время в прессе не появлялось практически никакой новой информации по поводу *Battlefield 2*, и это хорошо. Судя по всему, дизайнеры Digital Illusions с головой ушли в работу над игрой. Собственно говоря, нам нечего добавить к июньской «Теме номера», в которой мы разобрали вторую часть *Battlefield* буквально по косточкам. Тем не менее, специально для тех, кто пропустил тот номер *CGW*, еще раз перечислим основные фишки игры: система званий, современная техника и оружие, мощная командная структура, поддержка голосовой связи, новый графический движок, сражения с участием более сотни игроков. Жаль только, что *Battlefield 2* выйдет не раньше следующего года.

Огонь на поражение

Счастье = горячий пистолет в руке

Казалось бы, как можно еще усовершенствовать старую добрую мышь? Оказывается, можно. Недавно компания Monster-Gecko (www.monstergecko.com) выпустила мышь *PistolMouse FPS*, предназначенную специально для шутеров и имеющую вид пластмассового пистолета. Устройство работает так же, как обычная оптическая мышь, кроме того, на нем есть несколько дополнительных кнопок, предназначенных для альтернативного режима стрельбы, перезарядки и смены оружия. Поначалу пользоваться *PistolMouse FPS* несколько неудобно, но очень быстро к ней привыкаешь и превращаешься в настоящего снайпера. Рекомендуем!







ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal **РАЗРАБОТЧИК:** 2015 **ДАТА ВЫХОДА:** Октябрь 2004

Men of Valor

Пылающие джунгли

Долгое время студия 2015 хранила гробовое молчание по поводу PC-версии шутера Men of Valor, ограничиваясь анонсами его Xbox-варианта. И лишь совсем недавно стало известно, что PC-версия превзойдет приставочную по всем параметрам: ее графика будет более четкой, уровни — более детализированными, а модели — более качественными.

Men of Valor относится к когорте «киношных» шутеров про войну. Место действия — Вьетнам. Герои игры — большой и флегматичный Текс и наивный заморыш в очках, мечтающий написать величайший роман в истории Америки.

Игра изобилует драматичными моментами и неожиданными поворотами сюжета; для пущей достоверности в ней постоянно звучит музыка тех времен. Один из уровней начинается с того, что солдаты едут через джунгли, сопровождая колонну грузовиков, а из радио одной из машин доносятся звуки Papa's Got a Brand New Bag. Внезапно раздается громкий взрыв, рисовое поле вспыхивает огнем, и начинается кровавый бой в густом тропическом лесу...

Men of Valor разрабатывают создатели первой части *Medal of Honor.* Мы возлагаем на эту игру очень большие надежды.



ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher Games
РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly
ДАТА ВЫХОДА: Декабрь 2004

Painkiller

Боль — деньги, деньги — боль...

Недавно в прессу просочилось известие о разработке add-on'a к кровавому мистическому шутеру *Painkiller*, выход которого намечен на Рождество. Дополнение будет называться *Battle Out of Hell*, в нем будет 10 новых глав для одиночной игры, несколько новых многопользовательских режимов и уровней, новое оружие, новые противники и новые карты таро. Кроме того, в комплекте с add-on'ом будут поставляться редактор карт и инструментарий для моддинга (SDK). Разработчики подумывают также о включении в игру режима Co-op, но пока этот вопрос остается открытым.



ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox **ДАТА ВЫХОДА:** IV кв. 2004

Brothers in Arms

Война — это серьезно!

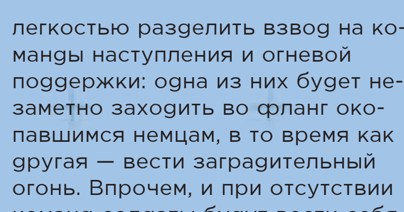
Группа огневой поддержки прикрывает своих товарищей, выдвигающихся на новые рубежи

Вторая мировая нынче в моде, и количество посвященных ей шутеров множится с каждым днем. Все эти игрушки превосходно выглядят, реалистично звучат и обладают замечательным геймплеем, а их девелоперы не спят ночами, ломая голову над тем, как же им выделиться на фоне многочисленных конкурентов. Дизайнеры Gearbox решили сделать ставку на тактическую глубину и историческую достоверность. Вот уже несколько лет они втайне от всех работают над Игрой Своей Мечты под названием *Brothers in Arms*, и недавно нам была показана ее текущая версия. ТАКОГО мы еще не видели...

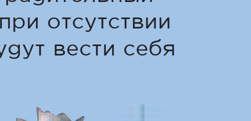
Командир взвода

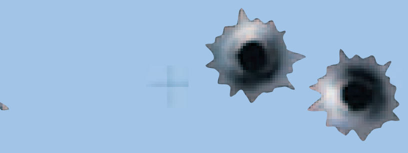
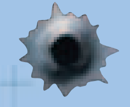
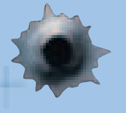
В *Brothers in Arms* под твоим непосредственным командованием окажется целый отряд сорвиголов. Главный герой игры — сержант Мэтт Бэйкер, командир «Дюжины Бэйкера», реального существовавшего взвода парашютистов в составе 101st Airborne. Все бойцы взвода — тоже вполне реальные люди. Сюжет игры охватывает события первых восьми дней после вторжения в Нормандию. Простой и удобный интерфейс позволяет с

Боевое применение танков воссоздано с максимальным реализмом — без поддержки пехоты они беззащитны



легкостью разделить взвод на команды наступления и огневой поддержки: одна из них будет незаметно заходить во фланг окопавшимся немцам, в то время как другая — вести заградительный огонь. Впрочем, и при отсутствии команд солдаты будут вести себя





Германскими и американскими солдатами управляет один и тот же продвинутый AI



Штурмовая группа, вооруженная автоматами Томпсона, крадется к немецким позициям

вполне разумно — прятаться за естественными укрытиями, грамотно выбирать цели и занимать выгодные позиции. Проблема лишь в том, что германскими солдатами будет управлять не менее продвинутый AI, и в их распоряжении окажется точно такой же арсенал тактических приемов.

Пехота в *Brothers in Arms* будет действовать вместе с танками. Правда, сержант Бэйкер не сможет просто так запрыгнуть в люк и начать стрелять из пушки, но в его власти будет отдать приказ командиру танка и указать направление движения и мишень. В некоторых эпизодах нам дадут пострелять из танкового пулемета, но использование башенных орудий так и останется прерогативой управляемых AI танкистов.

Танки очень пригодятся при проведении наступательных операций — несмотря на то, что американские машины чрезвычайно уязвимы против немецких противотанковых пушек. Впрочем, нет худа без добра — уничтожив вражеский расчет, мы сможем захватить его орудия и использовать их уже против немецких танков. Плохая новость: в точном соответствии с исторической правдой командир первого танка сержант Джорджи Риснер погибнет в одном из сражений и не перейдет на следующий уровень.

Именно точное следование реальной истории отличает творение Gearbox от прочих шутеров про Вторую мировую. Если в *Call of Duty* и *Medal of Honor: Allied Assault* воссоздание знаменитых исторических сражений носило ярко выраженный «киношный» характер, то в *Brothers in Arms* нас ждет суровая правда жизни. Реальные приключения реальных людей (двое из которых, между прочим, были награждены медалями Почета!) — разве это не здорово? Ждем, очень ждем.

ИЗДАТЕЛЬ: Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software **ДАТА ВЫХОДА:** 2006?

Far Cry Expansion/ Far Cry 2

Кричи — не кричи...

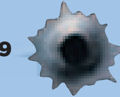
К тому моменту, как ты будешь читать эти строки, студия Crytek должна уже выпустить инструментарий, позволяющий создавать самодельные моды к *Far Cry*. Очень хочется верить, что разработчики также включат в игру возможность сохраняться в любой момент. А в ближайшем будущем должен состояться релиз Xbox-версии *Far Cry*, разработанной Ubisoft Montreal.

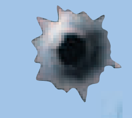
ИЗДАТЕЛЬ: Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software **ДАТА ВЫХОДА:** 2006?

Quake 4

Наш девиз — молчание

По поводу Quake 4 в игровой прессе царит гробовое молчание — id Software пригрозила, что любой, кто несанкционированно обнародует информацию, связанную с будущими играми компании, будет занесен в ее «черный список». На данный момент известно лишь, что сюжетно *Quake 4* станет сиквелом *Quake II*, а не *Quake III: Arena*, что в игре будет полноценная одиночная кампания с нелинейным сюжетом, управляемые боевые машины и режим Co-op. Вот, собственно, и все.





В сражениях *Battlefront* смогут принять участие до 64 игроков одновременно

ИЗДАТЕЛЬ Star Wars Republic Commando: LucasArts **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts **ДАТА ВЫХОДА:** Октябрь 2004
ИЗДАТЕЛЬ Star Wars Battlefront: LucasArts **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios **ДАТА ВЫХОДА:** Сентябрь 2004

Star Wars Games

И вновь продолжается бой!

В далекой-далекой студии (если точнее — в городе Сан-Рафаэль, штат Калифорния) дизайнеры LucasArts разрабатывают сразу два шутера по *«Звездным войнам» — Star Wars Battlefront* и *Star Wars Republic Commando.*

Battlefront — это, грубо говоря, *Battlefield 1942* во вселенной *Star Wars*. Геймплей сводится к борьбе враждующих сторон за контроль над ключевыми точками. В наличии полный ассортимент воинских специальностей и боевых машин из *«Звездных войн»* — разные виды штурмовиков, шагающие AT-ST и прочее. Игра включает 17 миссий: 7 из них посвящены Клоническим Войнам, а 10 — войне между Империей и Повстанцами. Самое сильное впечатление на нас произвел уровень, воссоздающий атаку Имперских сил на базу Повстанцев на заснеженной планете Хот. Супер!

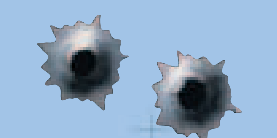
Битвы масштабны и динамичны. Играть можно в режимах от первого и от третьего лица. Уровни просторны и без проблем вмещают до 64 игроков. По словам продюсера Джима Цо (Jim Tso), на мощных машинах на одной карте смогут присутствовать до тысячи ботов! Но самым интересным элементом *Star Wars Battlefront* станут мультиплеерные кампании по завоеванию галактики — в серии матчей Империя и Повстанцы будут сражаться за контроль над планетами, получая за захват каждого мира различные бонусы — вплоть до Звезды Смерти!

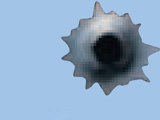


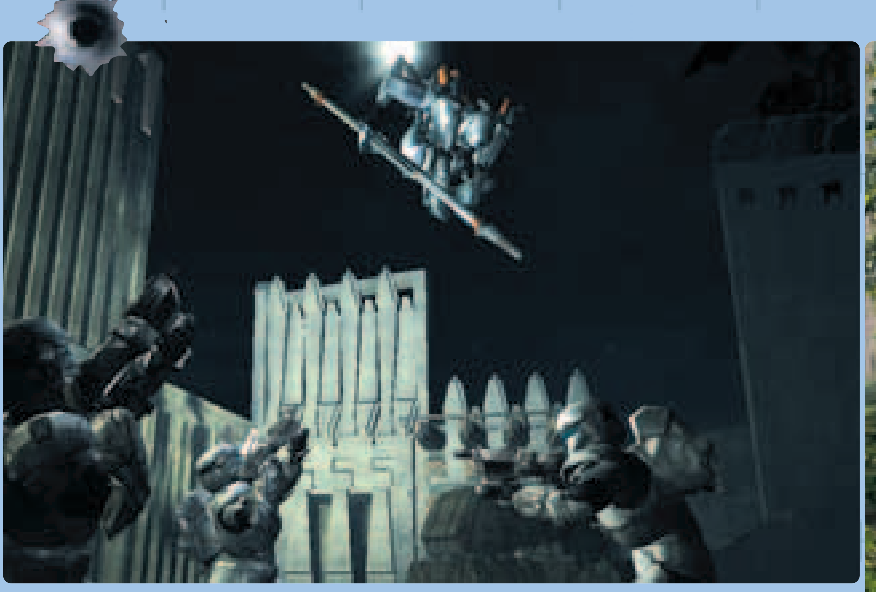
«Ты пойдешь первым!» «Нет, ты пойдешь первым!»

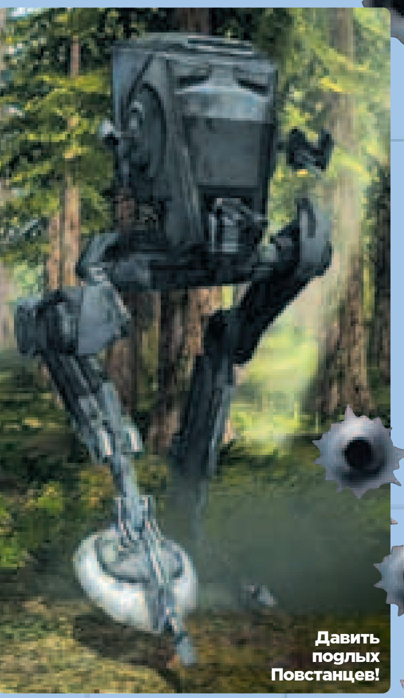


Вуки плохо поддаются дрессировке...








Давить подлых Повстанцев!

Из-под белого забрала...

Главный элемент *Star Wars Republic Commando* — одиночная кампания. Ты — командир небольшого элитного отряда штурмовиков. Твое единственное оружие — автомат DC-17 (впрочем, с помощью различных апгрейдов его можно превращать и в ракетницу, и в снайперскую винтовку). Время действия — Клонические Войны. Цель — проведение секретных операций в тылу врага. Игровой мир ты видишь через забрало компьютеризированного шлема, на котором отображается вся необходимая информация — здоровье, запас боеприпасов.

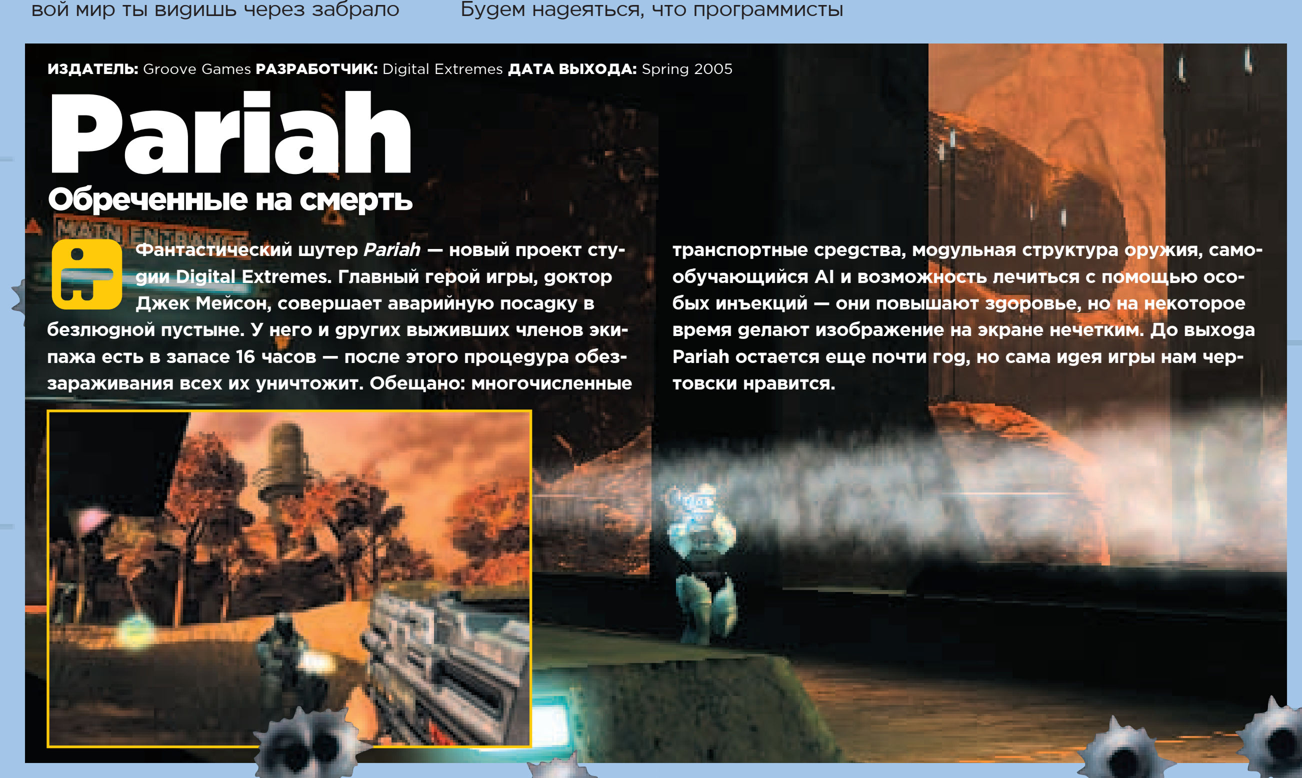
По словам разработчиков, AI однополчан будет чрезвычайно продвинутым. Бойцы смогут самостоятельно открывать запертые двери, занимать выгодные позиции для снайперской стрельбы и управлять стационарными орудиями. Интерфейс управления подчиненными прост и удобен. Будем надеяться, что программисты LucasArts сдержат свои обещания, и штурмовики ДЕЙСТВИТЕЛЬНО будут разумно и четко выполнять наши команды — а не лезть, как бараны, под вражеские пули. Если разработчикам это удастся, игру ждет успех, если нет — увы...

ИЗДАТЕЛЬ: Groove Games **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Extremes **ДАТА ВЫХОДА:** Spring 2005

Pariah

Обреченные на смерть

Фантастический шутер *Pariah* — новый проект студии Digital Extremes. Главный герой игры, доктор Джек Мейсон, совершает аварийную посадку в безлюдной пустыне. У него и других выживших членов экипажа есть в запасе 16 часов — после этого процедура обеззараживания всех их уничтожит. Обещано: многочисленные транспортные средства, модульная структура оружия, самообучающийся AI и возможность лечиться с помощью особых инъекций — они повышают здоровье, но на некоторое время делают изображение на экране нечетким. До выхода Pariah остается еще почти год, но сама идея игры нам чертовски нравится.



ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal **РАЗРАБОТЧИК:** Irrational Games **ДАТА ВЫХОДА:** IV кв. 2004

Tribes: Vengeance

Все выше, и выше, и выше!..



Расстреливать вражеские сооружения с воздуха — разве это не круто?

Просим пассажиров пристегнуть ремни: игра *Tribes: Vengeance* готова к взлету. Студия Irrational Games уже почти завершила разработку пятой части этой классической серии, начавшейся в 1994 году с симулятора боевых роботов *Metaltech: EarthSiege* и эволюционировавшей сначала в StarSiege, а затем - в Tribes.

Предыдущие части *Tribes* были чрезвычайно сложными в освоении, что сделало их культовыми для небольшой группы хардкорных фанатов, но отвратило от них людей, не способных сходу научиться летать с помощью реактивного ранца. Дизайнеры Irrational создавали Vengeance с нуля и для привлечения новых игроков сделали интерфейс значительно более интуитивным и простым.

У игры много интересных особенностей, включая уже упомянутые полеты на реактивных ранцах и огромные уровни с полной свободой передвижения. Плюс, в *Vengeance* к стандартному режиму Deathmatch добавится целый ряд новых оригинальных модов. Нужно признать, что выглядит детище Irrational Games чертовски перспективно и многообещающе. Ждем.



Пойдут машины в яростный поход!..

ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal **РАЗРАБОТЧИК:** Valve **ДАТА ВЫХОДА:** Предположительно, конец лета 2004

Half-Life 2

На подходе?

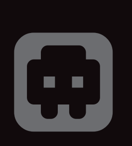
Представители Valve утверждают, что игра практически готова. Нам довелось опробовать ее текущую версию, и мы свидетельствуем: *Half-Life 2* по-прежнему выглядит и играется чертовски круто. Но сколько еще времени нам придется ждать выхода *Counter-Strike 2* — одному Богу известно. Не говоря уже о *Team Fortress 2*...

ИЗДАТЕЛЬ: Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Id Software **ДАТА ВЫХОДА:** Предположительно, конец лета 2004

Doom 3

Уже вот-вот?

Doom 3 может выйти буквально со дня на день. Серьезно. Разработчики клянутся. Судя по отсутствию id Software на прошедшей выставке *E3*, работа над игрой вступила в завершающую стадию. Разведка донесла, что сейчас дизайнеры заняты финальной доводкой и полировкой кода. Так что не падай в обморок, если в следующем номере ты увидишь обзор *Doom 3*.



Preview

Смотрим сегодня, играем завтра

Новая боевая система позволяет связывать отдельные движения в эффектные комбинации

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft Montreal** ЖАНР: **Action** ДАТА ВЫХОДА: **Ноябрь 2004**

Prince of Persia 2

Ковер-самолет — на старт!

Меняются времена — меняются и игры. Недавно компания Ubisoft анонсировала продолжение аркады Prince of Persia: The Sands of Time, признанной в 2003 году Лучшим Экшном по версии CGW, и объявила, что вторая часть будет существенно отличаться от звездного оригинала.

Действие Prince of Persia 2 (таково рабочее название игры) разворачивается спустя шесть лет после событий The Sands of Time. Главный герой — все тот же Принц, но он совсем не похож на веселого и беспечного юношу, что так лихо акробатничал в первой части. Лучший друг Принца был убит на его глазах, и Принц винит в этой смерти себя; точнее, свою заносчивость и высокомерие. Мучимый постоянными угрызениями совести, он становится мрачным и угрюмым...

Согласно сюжету, украв в свое время волшебный кинжал Песков Времени, Принц обрек себя на неминуемую гибель. Ему удалось обвести смерть вокруг пальца, но злой рок материализовался в виде могущественного существа по имени Dahaka. Чтобы спастись от него, Принц должен предотвратить создание кинжала — совершить путешествие в далекое прошлое и посетить остров, где кинжал был выкован. Над сюжетом Prince of Persia 2 трудилась целая группа голливудских сценаристов. Как заверил нас главный менеджер проекта Дэнни Руис (Danny Ruiz): «В отличие от сюжета оригинала, сюжет второй части будет сложным, драматичным и абсолютно непредсказуемым».

Хорошо

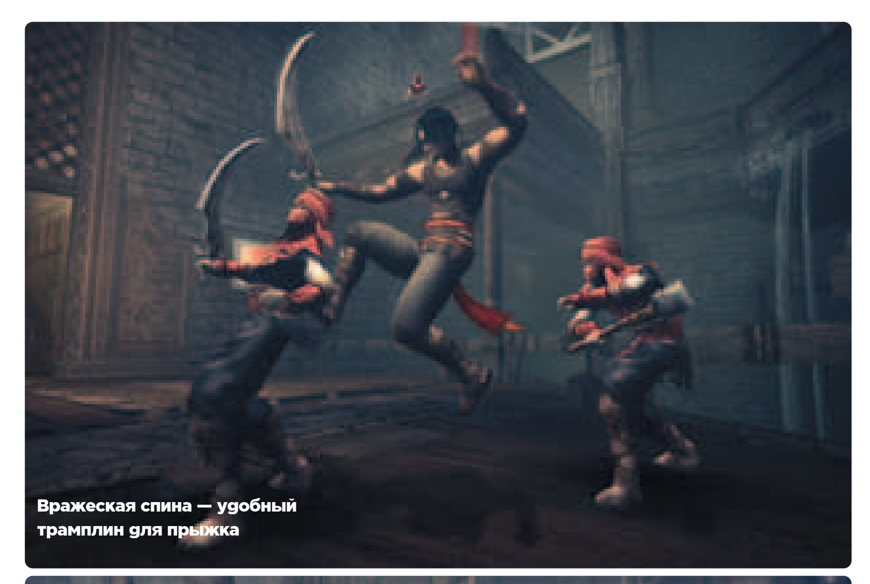
Манипуляции со временем остаются важнейшим элементом геймплея. На данный момент мы точно знаем о трех основных трюках — замедлении, ускорении и «обратной пере-

мотке» времени. По словам разработчиков, в финальной версии их будет больше — некоторые трюки проходят сейчас проверку на баланс и соответствие духу и стилю игры.

Одним из главных недостатков оригинала была примитивная боевая система, из-за которой драки, особенно ближе к концу игры, становились однообразными. Во второй части сражения станут сложнее и зрелищнее и обогатятся эффектными комбо. А главное — в игре появятся отрубленные головы и кровища! По крайней мере, мы очень на это надеемся. Впрочем, последнее слово по данному вопросу остается за комиссией ESRB.

Принц сможет одновременно пользоваться двумя видами оружия — например, одной рукой отбиваться от противников, а другой — бросать в них кинжалы или перерезать врагам шеи двумя саблями, как ножницами. Арсенал героя станет значительно более разнообразным — молоты, сабли, мечи, кинжалы… всего и не перечислить.

Кроме того, Принц научится использовать в боях различные объекты на уровнях. К примеру, увидев двух врагов, стоящих рядом с корабельной мачтой, он может ухватиться за нее одной рукой и стремительно крутануться, эффектно оттяпав при этом головы обоим противникам.


Вражеская спина — удобный трамплин для прыжка


Не подходите, а то я прыгну! Я не шучу!


Крутанувшись вокруг мачты, можно оттяпать головы сразу двум противникам

Сражения станут более сложными и зрелищными и обогатятся эффектными комбо

Плохо

Несмотря на то, что предыдущая часть Prince of Persia — The Sands of Time — получила в прессе самые восторженные отзывы, продажи игры не оправдали ожиданий издателей и аналитиков. Задача большинства нововведений Prince of Persia 2 — сделать игру более привлекательной для массовой аудитории, сохранив при этом ее неповторимый стиль и колорит. Так сказать, осуществить «естественный прогресс» сюжета и персонажа.

К примеру, многим геймерам не нравилось, что в оригинале боевые и паззловые локации были четко разделены — в Prince of Persia 2 граница между ними будет размытой. (В частности, чтобы задержать стремительно приближающегося врага, Принц сможет использовать трюк с замедлением времени).

В разработке Prince of Persia 2 не принимает участия Джордан Мечнер (Jordan Mechner), легендарный создатель самого первого «Принца». Дизайнер занят — он пишет сценарий фильма Prince of Persia, который собирается снять Disney and Bruckheimer (создатель Pirates of the Caribbean и King Arthur).

И последнее: красавица Фара, главный предмет вожделения геймеров в первой части, НЕ появится в Prince of Persia 2. Но разработчики клянутся, что в игре будут другие серьезные стимулы для повторных прохождений. Какие — пока секрет, но мы очень надеемся, что дело не ограничится переодеванием персонажей, и у игры появятся альтернативные способы прохождения и варианты финала.

Джонни Лю

Резюме: ДА ЗДРАВСТВУЕТ ПРИНЦ!

ИЗДАТЕЛЬ: **Funcom** РАЗРАБОТЧИК: **Funcom**
ЖАНР: **Action-Adventure** ДАТА ВЫХОДА: **2005**

Dreamfall

Бесконечное путешествие — дубль два

Это Груббер. И выглядит он крайне недружелюбно...



«Зои — мой идеал женщины», — признается сценарист и продюсер Funcom Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), создатель легендарной адвенчуры The Longest Journey. Он с немым обожанием смотрит на плакат с изображением Zoe Castillo — главной героини Dreamfall (продолжения The Longest Journey) — и в этот момент сильно напоминает безнадежно влюбленного школьника. Впрочем, слово «продолжение» в данном случае вряд ли уместно. Если оригинал был классическим «point-and-click» квестом, то Dreamfall — скорее экшн с видом от третьего лица и аналоговым управлением.



Хорошо

Приключения Зои Кастильо задуманы как зеркальное отражение похождений Эйприл Райан, героини оригинальной игры. Сюжет таков: изучающая биоинженерию Зои временно оставляет учебу, чтобы заняться поисками своего истинного призвания. Оказавшись на развилке жизненного пути, она ввязывается в загадочную историю, которая начинается исчезновением ее друга, а завершается путешествием по параллельным мирам.

Рагнар Торнквист без ума от Зои — она буквально светится чистотой и невинностью. Когда мы спросили дизайнера, черты каких знакомых ему женщин она воплощает, Рагнар грустно ответил: «Я не знаю ни одной женщины, хотя бы отдаленно похожей на нее». Не забыл Торнквист и свою предыдущую любовь — Эйприл, она тоже примет участие в событиях Dreamfall. По сравнению с

Подземелья под Маркурией

первой частью героиня стала взрослее, мудрее... и куда как мрачнее и циничнее. Прежней наивной и мечтательной девочки больше нет — во второй серии Эйприл несет нелегкое бремя знания собственного будущего. Третий герой Dreamfall — Киан, самый таинственный и противоречивый персонаж. С одной стороны — благочестивый праведник, с другой — убийца.

Выглядит Dreamfall просто сногсшибательно. Геймплей также претерпел множество положительных изменений — на смену плоскому пиксельхантингу пришли контекстно-зависимый интерфейс, драки и логические головоломки в полностью трехмерном мире.

В прошлом остались прыжки с платформы на платформу и бесконечные поиски ключей. Теперь, столкнувшись с закрытой дверью, ты можешь просто ее выбить. Но хитроумные музыкальные паззлы, связанные с подбором мелодий, никуда не делись.

Плохо

Проскальзывающие в Dreamfall параллели с реальными событиями могут сыграть с детищем Funcom злую шутку. В своем рассказе Рагнар Торнквист упомянул о падении высокой башни в столице Аркадии и о страшной катастрофе, постигшей город. И хотя разработчики утверждают, что сюжет Dreamfall не имеет никакого отношения к трагедии 11 сентября, мнительные и помешанные на политкорректности американцы вполне могут отказаться издавать игру на своей территории. Будем же надеяться на лучшее, ибо Dreamfall уже сейчас выглядит чертовски заманчиво и соблазнительно. Ждем.

⊠ **Джонни Лю**

Резюме: ТРИУМФАЛЬНО


Небольшой провинциальный городок Маркурия


Музыкальный паззл: вращая колесо, героиня извлекает звуки различной тональности

Параллели с реальными событиями могут сыграть с *Dreamfall* злую шутку



Игровая классика

THE LONGEST JOURNEY

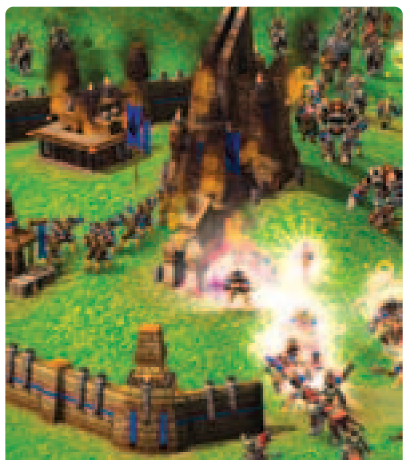
Ты много потерял, если не играл в The Longest Journey — это один из лучших «традиционных» квестов за последние несколько лет. Хотя игра вышла почти 4 года назад, ее графика и сюжет и сегодня выглядят чертовски здорово. Всем любителям классических «point-and-click» адвенчур — настоятельно рекомендуем.

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering** РАЗРАБОТЧИК: **TimeGate Studios** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **Лето 2004**

Kohan II: Kings of War

Новые короли

Герои обладают способностью усиливать боевые группы



В стене пробита брешь!

Игра *Kohan: Immortal Sovereigns*, признанная Лучшей Стратегией 2001 Года по версии CGW, не могла похвастаться шикарной графикой — ее главными достоинствами были сюжет и тактическая глубина. Вторая часть *Kohan*, получившая название *Kings of War*, станет полностью трехмерной. При этом она сохранит уникальные особенности первой, позволившие ей стать классикой стратегического жанра. Мы получили возможность собственноручно опробовать текущую версию *Kohan II: Kings of War*, и вот что нам удалось выяснить.

Хорошо

Вторая часть Kohan будет значительно более интуитивной и легкой в освоении. По словам разработчиков, интерфейс и экономика станут простыми и понятными даже новичкам. Как и в большинстве RTS, важными элементами Kohan II будут строительство баз и сбор ресурсов. Возводить базы мы сможем лишь на определенных участках карты. Устанавливать периферийные сооружения — сталеплавильные мастерские и карьеры по добыче камня — будет дозволено только после полного формирования «ядра» поселения. Защищать базы от против-


Массированная атака на каменную крепость

ника можно будет стенами различной толщины и прочности.

Ресурсы будут добываться автоматически, прямо на территории базы. Соответственно, ни рабочих, ни занудного микро-менеджмента в Kings of War не будет, и мы сможем полностью сосредоточиться на строительстве мощной армии и боевых действиях.

Юниты в Kohan II — это не отдельные бойцы, а целые отряды. В игре есть несколько заранее заданных типов боевых групп, у каждого из которых — свои достоинства и недостатки. Но при желании можно создавать и нестандартные отряды с уникальной структурой. Задача подобной организации войск — поощрить игроков действовать по-умному и использовать доступные в игре тактические приемы: ведь если после сражения хоть один боец из группы останется жив, мы сможем воскресить весь отряд.

Плохо

Несмотря на новый 3D-движок, Kohan II при всем желании не назовешь красивой и технологически продвинутой игрой. Фигурки персонажей - мелкие и схематичные; графика Kings of War не идет ни в какое сравнение с другими современными RTS, вроде Rome: Total War или Warhammer 40,000: Dawn of War.

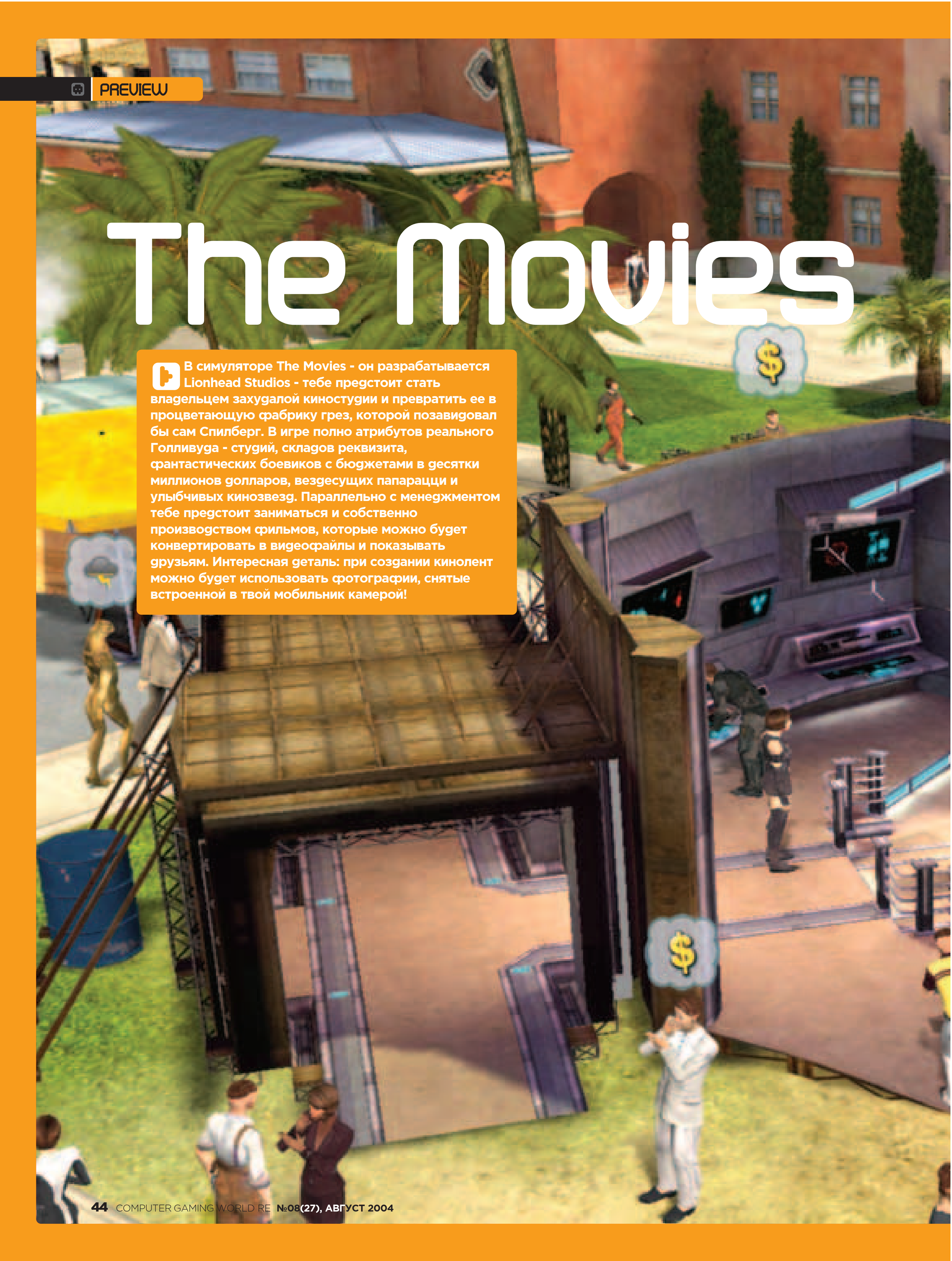
Другая проблема, способная серьезно подпортить карьеру игры, — перегруженный рынок. Kohan II — стратегия из разряда «не для всех», и ей будет весьма нелегко найти дорогу к сердцу массового пользователя. Впрочем, упреки в сложности и элитарности раздавались в свое время и в адрес Shogun: Total War, и все помнят, что было потом. Только время покажет, пополнит ли Kohan II: Kings of War ряды стратегической классики или же хардкорная серия тихо загнется, не выдержав соперничества с более яркими и попсовыми конкурентами.

Джонни Лю

Резюме: ПРОЩЕ И ПОНЯТНЕЕ

The Movies

В симуляторе The Movies - он разрабатывается Lionhead Studios - тебе предстоит стать владельцем захудалой киностудии и превратить ее в процветающую фабрику грез, которой позавидовал бы сам Спилберг. В игре полно атрибутов реального Голливуда - студий, складов реквизита, фантастических боевиков с бюджетами в десятки миллионов долларов, вездесущих папарацци и улыбчивых кинозвезд. Параллельно с менеджментом тебе предстоит заниматься и собственно производством фильмов, которые можно будет конвертировать в видеофайлы и показывать друзьям. Интересная деталь: при создании кинолент можно будет использовать фотографии, снятые встроенной в твой мобильник камерой!





ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft Game Studios** РАЗРАБОТЧИК: **Gas Powered Games** ЖАНР: **Action** ДАТА ВЫХОДА: **Весна 2005**

Dungeon Siege II

Назад, в подземелье!



Давно отгремели и уже успели стать историей события первой Dungeon Siege. В освобожденном от зла мире Эб выросли новые поколения жителей. Но пожить в спокойствии и достатке им не довелось.

Dungeon Siege на большом экране?

Недавно кинокомпания Boll KG (создатель фильма House of the Dead) приобрела права на экранизацию Dungeon Siege. Судя по всему, руководство Boll KG считает производство фильмов по мотивам игр делом прибыльным и перспективным — компания также купила лицензии на BloodRayne, Alone in the Dark и Fear Effect.

Сюжет Dungeon Siege II посвящен очередному зловещему пророчеству — о возрождении вселенского Лиха и о грядущих битвах, не менее страшных, чем битвы Первой Эпохи.

Первая Эпоха закончилась ужасным и кровавым сражением. Погибли мириады людей, а в мир хлынула магия. Сейчас, спустя почти тысячу лет, магия в Эб доступна всем желающим — в том числе и силам Зла, которые жаждут устроить очередной Апокалипсис.

Хорошо

Представители Gas Powered Games клянутся, что на сей раз сюжет не станет искусственным довеском, добавленным в игру «для галочки». Нам обещают связную и гармонично вписанную в игру историю и персонажей, способных общаться и даже спорить друг с другом.

Ролевая система станет более гибкой и сбалансированной. Как и в первой части, в Dungeon Siege II будут четыре расы (Humans, Elves, Dryads и Half-Giants), но древа умений классов Fighter, Ranger, Earth Mage и Combat Mage будут отныне иметь разветвленную структуру. Прямое заимствование из Diablo II налицо — хочется надеяться, что игре оно пойдет на пользу.

Членов партии теперь не восемь, а шесть — это позволяет контролировать действия каждого из героев. Мулов для транспортировки добычи заменят монстры, которых мы будем собственноручно выращивать, скармливая им добытое в сражениях оружие и броню; причем тип пое-



даемых предметов будет определять боевые характеристики растущего питомца. Ура! Наконец-то нашлось достойное применение для ненужных кинжалов и щитов, собранных с трупов противников! Вырастить из маленького Fire Elemental'a огромного, пышущего пламенем монстра — разве это не здорово?..

Враги станут хитрее и коварнее. Мы своими глазами видели, как в разгар сражения группа импов неожиданно ударилась в бегство и заманила героев в заранее приготовленную ловушку.

Вырастить из маленького Fire Elemental'a огромного, пышущего пламенем монстра — разве это не здорово?

Плохо

Графика Dungeon Siege II почти не изменилась со времен первой части. Игра сделана на движке двухлетней давности, который к моменту выхода успеет состариться еще сильнее. Однако хочется верить, что история с add-on`ом Legends of Aranna не повторится, дизайнеры Gas Powered Games с толком используют отпущенное им время и наконец-то сделают нам настоящий хит. Пожелаем им удачи.

Джонни Лю

Резюме: СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Frontier Development** ЖАНР: **Simulation** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

RollerCoaster Tycoon 3

Быстрее! Выше! Красивее!



Кроме американских горок в игре представлены также разнообразные карусели, центрифуги и ракеты

Первый *RollerCoaster Tycoon* стал прародителем симуляторов практически всех видов человеческой деятельности. Увы, вторая часть игры пала жертвой тех же дизайнерских ошибок, что и ее бессчетные клоны: графика была лучше, чем у оригинала, а вот геймплей стал значительно менее интересным и аддиктивным. *RollerCoaster Tycoon 3* — это попытка разработчиков исправить собственные промахи, для чего ими было задействовано третье измерение и придумано множество новых фишек.

Хотя Крис Сойер (Chris Sawyer), автор всей серии *RollerCoaster Tycoon*, и принимает участие в работе над третьей частью, общее руководство проектом на сей раз осуществляет его бывший босс и личный друг Дэн Бребер (Dan Breber). Повадками и манерами он — типичный англичанин, а с виду — вылитый Роберт Де Ниро. Бребер уверен, что их детище придется по вкусу как новичкам, так и хардкорным геймерам.

Игра начинается с того, что мы получаем участок земли и начинаем возводить на нем свою «страну чудес». В нашем распоряжении широчайший ассортимент аттракционов — от шатких деревянных качелей до навороченных американских горок. Перед тем, как приступить к работе над игрой, дизайнеры британской студии Frontier Development специально объездили все европейские парки развлечений и тщательно изучили тамошние аттракционы, после чего перенесли в *RollerCoaster Tycoon 3* самые необычные и экстравагантные конструкции. А одной из главных фишек игры станет возможность лично прокатиться на собственноручно спроектированном аттракционе в полностью трехмерном мире. Страдающим от укачивания делать это настоятельно не рекомендуется!

Дикий деревянный аттракцион-тошниловка для Дикого Запада



На собственноручно спроектированном аттракционе можно прокатиться в режиме от первого лица и в полном 3D

Развлечения на любой вкус

Будет в *RollerCoaster Tycoon 3* и «режим песочницы» — в нем мы, не отвлекаясь на посторонние дела, сможем создать парк своей мечты. В игре будет представлено множество самых разнообразных стилей — от Дикого Запада с ковбоями до демонических миров, по которым расхаживают механические зомби и вурдалаки. Интерфейс станет значительно проще и удобнее, графика — более детализированной, а специальный генератор характеров посетителей сделает каждого гостя непохожим на остальных.

Парк можно будет ориентировать на различные социальные группы — от благополучных семей с маленькими детишками, до отвязных тинэйджеров. Главное условие коммерческого успеха — оптимальный баланс между различными видами развлечений, гарантирующий каждому клиенту максимум удовольствия.

В нашем распоряжении широчайший ассортимент аттракционов — от шатких деревянных качелей до навороченных американских горок

Что строить — Диснейленд для самых маленьких или же парк экстремальных аттракционов, на которых стошнит даже космонавта, — решать игроку. В любом случае, *RollerCoaster Tycoon 3* обещает стать чертовски интересным и веселым развлечением. Релиз игры запланирован на конец года.

Джонни Лю

Резюме: **ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНО**

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Digital Spray Studios** ЖАНР: **First Person Action** ДАТА ВЫХОДА: 2005

YOU ARE EMPTY

Мертвецкая зорька





— Добро пожаловать в коммунизм! Приветствуем вас в городе светлой мечты пролетариата! Спасибо, что выбрали именно нашу автобусную экскурсию. Мы всегда рады иностранным туристам. Вас интересует, почему на улицах Энска нет никого, кроме одичавших собак? Не удивляйтесь. Как раз в это время в кинотеатре «Красный Ленин» демонстрируется фильм «Как закалялась сталь» и советские граждане все как один купили билеты на сеанс.

Товарищи! У кого есть возможность, высуньте голову из окошка и принюхайтесь. Чувствуете непередаваемую атмосферу советского тотал... кхм... социализма? Посмотрите кругом: перед вами образцы самой прогрессивной архитектуры наших 50-х. Потомки наверняка назовут этот прекрасный стиль сталинским классицизмом. А вот социальная реклама — плакаты и транспаранты о радости жизни в стране советов. А из громкоговорителей несутся агитационные речевки. Хорошо!



Триумф воли

— Сейчас мы проезжаем мимо НИИ ОГОГО. Здесь, товарищи, куется будущее. Выдам вам военную тайну: лучшие ученые СССР в стенах НИИ ОГОГО проводят масштабный эксперимент по изменению человеческой физиологии и психики. С какой целью? А так, позырить. Ха-ха! Шутка, товарищи. Гении от науки создают сверхлюдей, подлинных строителей светлого будущего мирового коммунизма. Стахановцы нынче измельчали, так мы новых наплодим!

Кто сказал, что эксперимент потерпел крах? Ошибаетесь, мой капиталистический камрад. Да, ходят слухи, будто бы город вымер, большая часть его жителей бесследно исчезла, а те, кто выжил, превратились в неконтролируемых мутантов. Полная чушь!

Товарищи, посмотрите направо. Вы видите Лукича, деда-сторожа. Разве он похож на мутанта? Да, он немного нервничает, поскольку впервые встречает иностранцев, но вполне дружелюбен. Машет рукой, что-то кричит. В руках у него берданка. Кажется, он собирается поприветствовать нас залпом.





— Товарищи, не надо кричать!
— Лукич, сволочь, ты куда целишься?!
— Лукич! Лу... Ohh, shit!

Горькая «Правда»

— Поскольку гид погиб, позвольте, я продолжу за него. Зря вы сюда приехали, дорогие мои. Плохое место, плохое время. Слухи о провале эксперимента — чистейшая правда. Город наводнен монстрами. Советую бояться всех: колхозников, рабочих, милиционеров и особенно Лукичей. Глупая Курица особой опасности не представляет, поскольку тупо пытается заклевать и быстро умирает. А вот красноармейцев-зомби бойтесь. Они хоть и медлительны, зато крайне метко стреляют из винтовки. Ну а если вам на пути встретится сухопарый дедушка с распухшим животом, одетый в костюм пионера — бегите прочь со всех ног. Пионеры пощады не знают.

На своих двоих лучше все время не бегать — можно найти неприятности на... как это... your ass. Пользуйтесь транспортом: катером, грузовой платформой на магнитной подушке, а еще лучше электровозом.

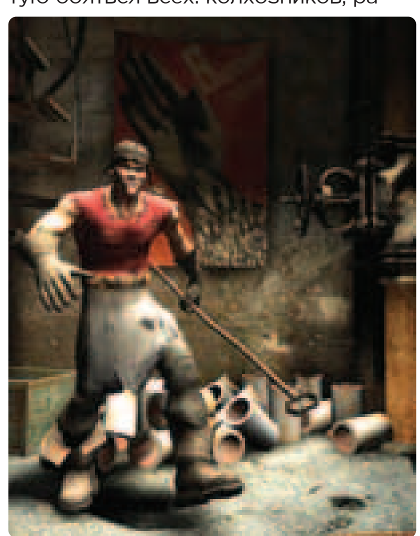
Вы спросите, кто я? Я — один из немногих выживших. Меня тоже зацепило радиацией, но, по крайней мере, я не бросаюсь на каждого встречного с криком: «Мозги!». Мутировал, однако, самую малость — приобрел неведомые мне ранее силы, о коих умолчу. Теперь вот сражаюсь с монстрами, пытаюсь разобраться в происходящем и по мере сил поправляю положение.

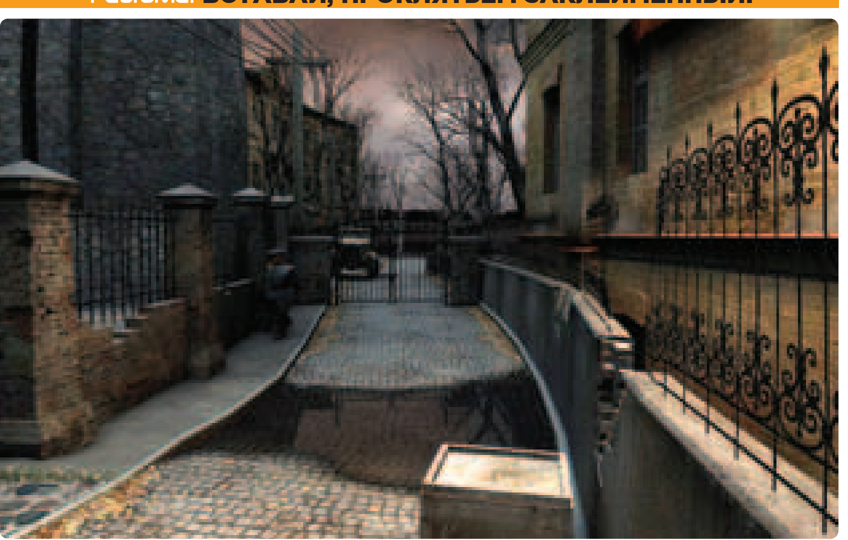
Проводить работу над ошибками мне помогает неплохой арсенал. Имеется как стандартное оружие: «маузер», ППШ, пулемет «Максим», так и экспериментальное. К примеру, пушка, стреляющая электрическими разрядами и способная генерировать шаровые молнии. Сейчас из подручных средств собираю лучевое оружие. Рекомендую и вам наведаться в оружейный магазинчик за углом — после полуночи сограждане совсем дичают.

Ну что, товарищи! Айда со мной, супостатов бить!

Иван «Nemezido» Гусев



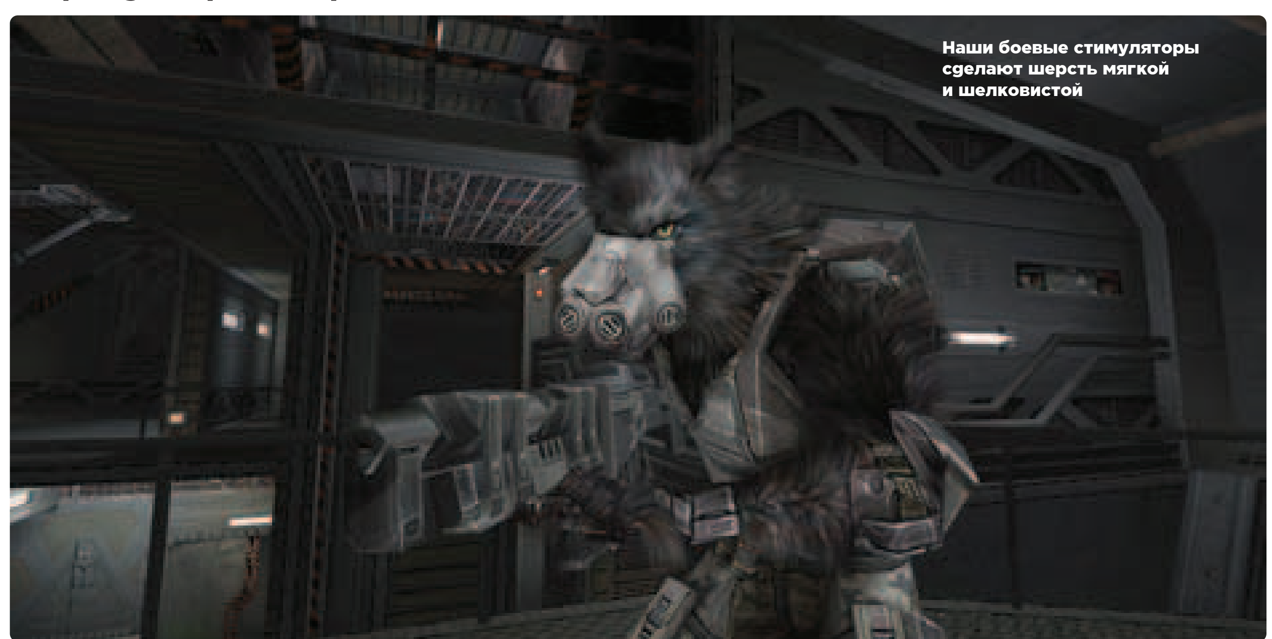




ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Action Forms** ЖАНР: **First Person Action** ДАТА ВЫХОДА: **октябрь 2004**

ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Остров доктора Ге Моро



Наши боевые стимуляторы сделают шерсть мягкой и шелковистой

Страх живет в каждом из нас. Только идиотам неведомо это чувство, а нормальный человек всегда чего-нибудь да боится. Кто-то дрожит при виде бормашины или шприца, другие пугаются собак или пауков. Многие дамы почему-то до жути боятся микки-маусов, даже дохлых. Хотя те же особы спокойно разделывают рыбу. Сядь и нарисуй на листе бумаги самое страшное чудище, которое только можешь представить. Нарисовал? Ну-ка, покажи. Вынужден расстроить — такой монстр уже есть в игре «Вивисектор: Зверь внутри». И ваш, дамочка в зеленом сарафане, тоже. И ваш. И ваш! Все объясняется просто: в «Вивисекторе» много монстров. Очень много.

Гигантская пирарукy возвращается

У каждой страшной истории есть жуткая завязка. Сюжет «Вивисектора» создан по канонам третьесортного ужастика. Впрочем, третий сорт — не брак.

В 1878 году выдающийся ученый-физиолог Морхед был выдворен за пределы Англии за омерзительные эксперименты над хомяками. Свою работу затейник продолжил на необитаемом острове в Тихом океане. Он создавал новые формы живых существ. Используя тело животного, Морхед старался переделать его в некое создание, которое будет выглядеть, чувствовать и вести себя как человек. Наплодив умных монстров, ученый, как положено, ими же и был убит. А потом пришли военные, и их умы осенила «оригинальная» идея: «Давайте продолжим эксперименты и сотворим идеальных убийц».

События «Вивисектора» разворачиваются спустя 100 лет. Главный герой игры попадает на таинственный остров по некой нужде, то ли малой, то ли большой. Как ты думаешь, кто больше всех обрадовался его появлению? Правильно, монстры.

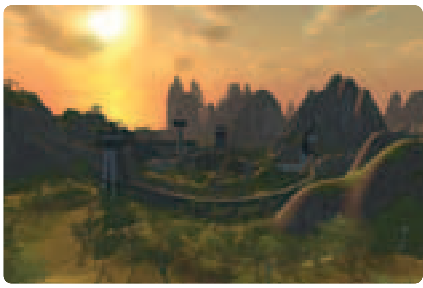
Месть Айболита

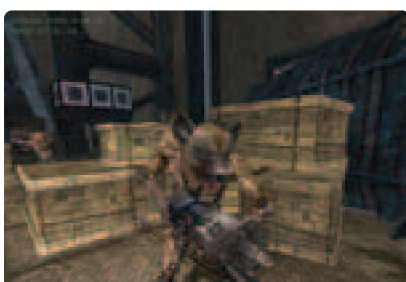
Кто тут у нас в зоопарке?

1. Гиена Электрелла, прямоходящее создание, оснащенное множеством киберимплантов. Прелестный песик.

2. Модифицированный гепард. Тоже прямоходящий, бегает жуть как быстро. Дохляк, но крайне опасен.









3. Детально разработанный баран (ей богу, так и называется). Не тупой, не безобидный, к новым воротам равнодушен. Превосходно обращается с оружием и — кто бы мог подумать — силен в рукопашном бою.

4. Черный волк — умный и самый агрессивный житель леса. Основа армии, создаваемой военными.

И так далее, и тому подобное. Их много, и все подразделены на три вида: туповатые четвероногие существа с вживленным оружием (ModBeasts); прямоходящие двуногие существа, созданные на основе животных (Humanimals), способные принимать самостоятельные тактические решения и идеальные «машины убийств» (OverBrutes). Последние обучены всему, кроме показательных выступлений на бревне.

Передвигаясь по острову от внешнего периметра к Храму Возрождения, ты столкнешься со всеми тремя видами монстров. С каждым новым врагом происходящее все меньше будет напоминать увеселительное сафари. Тобой овладеет страх. Животный страх.

Каждой твари — по харе

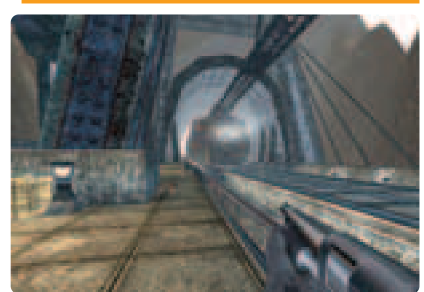
О «Вивисекторе» можно распинаться бесконечно долго. Сначала кажется, будто бы проект не оригинален — кто только не пытался скрестить арбуз и тараканов! И кто только не рассказывал об экспериментах, которые проводят злые военные — на людях или на животных. Плевать, что батальоны из подобных «машин убийства» нереально использовать. В конце концов, кому нужны звери-солдаты, если сегодня стоит лишь задать параметры — и ракета бабахнет точно по заданному адресу: село Кукуево, дом № 8 по улице Хренникова.

И все же...

Создатели «Вивисектора» осовременили «Остров доктора Моро» Герберта Уэллса, добавили пресловутый fun factor и замешали варево на ураганном экшне. «Вивисектор» — всего лишь шутер, а успех игры не слишком зависим от идейного содержания. Вот ты помнишь, с кем сражался в DOOM? Отчасти? И мы припоминаем смутно [па-азвольте! Я вот всех помню поименно! — ред.]. А ведь как весело было.

Иван «Nemezido» Гусев

Резюме: ПОПРОБУЙ НА ВКУС











ИГРОВОЙ АНДЕГРАУНД Игры из ниоткуда

РАЗРАБОТЧИК: **Headfirst Productions** ДАТА ВЫХОДА: **лето 2004**

Deadlands

Обещания. «Говард Лавкрафт в яркий полдень» — примерно так можно описать экшн от третьего лица, который разрабатывают в Headfirst Productions. Игра базируется на настольной ролевой системе от Pinnacle Entertainment и сочетает элементы классического вестерна и мистического триллера. Виски с содовой, обветшалые салуны, кактусы, море крови и... жаждущий мести злой дух, вселившийся в труп знаменитого бандита.

Реальность. Студия Headfirst не может похвастаться внушительным послужным списком. Ее последняя игра — *Simon the Sorcerer 3D* — даже не выходила в США. Что касается другого долгостроя этой команды — *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, — то, честно говоря, нас меньше удивило бы возвращение Древних Богов, чем известие о благополучном завершении этой игры. С другой стороны, не следует забывать, что авторству Headfirst принадлежат и несколько классических представителей жанра horror, в частности, *Elvira* и *Waxworks*.





РАЗРАБОТЧИК: **Lesta Studios** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2005**

Pacific Storm

Обещания. В последнее время попсовые RTS на тему Второй мировой появляются как грибы после дождя. А вот с хардкорными тактическими симуляторами дело обстоит с точностью до наоборот — их становится все меньше и меньше. *Pacific Storm* детально воссоздает все важнейшие морские сражения на тихоокеанском театре военных действий. В игре смоделированы реальные линкоры, эсминцы, подводные лодки и самолеты. Фотореалистичная графика, возможность управлять кораблями в режиме от первого лица — что еще нужно для счастья любителю военной истории?

Реальность. Пока что в активе Lesta Studios только одна, причем довольно посредственная игрушка — *WWI: The Great War*. Вообще, когда маленькая независимая студия берется за столь масштабный и амбициозный проект, это всегда вызывает подозрения. Разработчики делают ставку на исторический реализм — но на одном реализме хороших продаж нынче не сделаешь. Тем не менее, пожелаем дизайнерам Lesta удачи и будем надеяться на лучшее.



РАЗРАБОТЧИК: **Dejobaan Games** ДАТА ВЫХОДА: **III кв. 2004**

Inago Rage

Обещания. Построй город мечты, а затем промчись по нему, уничтожая все на своем пути! В *Inago Rage* мы сражаемся с полчищами механических противников на 52 «официальных» уровнях, а также в собственноручно спроектированных городах. Инструментарий для создания уровней включает более 100 элементов современного городского ландшафта — от небоскребов до пешеходных мостиков. Сюжет закручен вокруг гладиаторской карьеры девицы Ise Asahi по прозвищу Inago. Море адреналина и шикарная графика прилагаются.

Реальность. Расцвет бездумных гоночных аркад со стрельбой пришелся на вторую половину 90-х годов. Удалые суперменши в последнее время тоже начали как-то выходить из моды... С другой стороны, если продвинутому редактору уровней Inago Rage удастся заинтересовать самодеятельных модостроителей, у игры вполне может появиться шанс над успех. Главное — правильно организовать рекламную кампанию.

Бабу Глашу-самогонщицу разбомбили. Зря приехали, ребята

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Best Way** ЖАНР: **Tactics/Simulation** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb Video, DirectX 9.0b, 1.5 Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-4 игроков в режиме cooperative)**

В тылу врага

Лесник не придет



Враги сожгли 479 родных хат

Говорили же тебе, не кури в машине

Внутри



Ground Control II
Это игра про... ну... контроль территории



Joint Operations: Typhoon Rising
BF 1942 больше не нужен



В жизни встречаются трогательные зрелища. Речь не о пошлостях вроде котят, плюшевых медведей и прочих младенцев. Куда большее впечатление производит взрослый мужчина, вступивший в непосредственный контакт с маленькой пластиковой фигуркой военно-игрового назначения.

Матерый дядька увлеченно сгибает и разгибает ручки-ножки миниатюрному морпеху; на небритой физиономии восторг и умиление, глаза горят. Кажется, он вот-вот с криками «та-та-та-та-та!» и «тыдыщ!» отправит солдатика в атаку на менеджера за соседним столом. Сразу видно — навык обращения с игрушечными солдатиками за последние тридцать лет ничуть не стерся.

У нас будет маленький

Примерно такой же эффект производит знакомство половозрелых индивидуумов мужского пола с игрой *«В тылу врага»*. Эта участь, признаться, не миновала и автора. Пока наш аналитический отдел пытается найти объяснение этому феномену, рассмотрим объект поподробнее.

Логично предположить, что в игре про Вторую мировую солдатики встречаются в изобилии. Так и есть. В их приятном обществе нам и предстоит провести львиную долю игрового времени. Солдатики очень милы — бодро бегают в атаку, проворно ползают, метко стреляют с колена. Вдумчиво кидают гранату и лихо управляют бронетехникой. Оставленные без внимания командира, настороженно озираются, а убедившись в отсутствии противника, мирно попыхивают цигаркой. Восторг и умиление™ в одном флаконе размером с ноготок.

Упомянутое солдатское изобилие, к слову, доставит тебе немало хлопот. В среднестатистической


Примечание для женской аудитории: боец держит снаряд для мортиры. Для мортиры.

В среднестатистической миссии вражеской пехоты столько, что трупами можно довольно плотно завалить экран

Давно и неправда

Особо углубляться в дебри исторической достоверности не стали. События каждой из кампаний (СССР, Британия, Штаты, Германия), теоретически, могли происходить — но и все. Любимых воргеймерами реконструкций реальных битв здесь нет.

Во имя играбельности вольно обошлись и с ТТХ вооружения и техники. Патроны, например, встречаются лишь трех разновидностей — пистолетные/автоматные, пулеметные и винтовочные. Без проблем подходят к любой модели оружия соответствующего типа. На ощущение правдоподобности это, правда, не сильно влияет


Простите, 32-й до Берлина идет?



Маяк, сооружение башенного типа, служащее ориентиром для опознавания берегов... Э-э-э... Неважно

миссии вражеской пехоты столько, что трупами можно довольно плотно завалить экран в разрешении 1280x1024. Обрати внимание — вражеской пехоты. А вот у тебя оной от силы человек шесть. Ну восемь. Что же это должны быть за парни? Видимо, настоящие коммандос.

Совершенно верно, игра *Commandos* очень быстро всплывает в памяти. Чуть позже приходит другое сравнение — *Jagged Alliance*. Потом оба они отступают на второй план — когда тебя окружает взвод немецкой мотопехоты, уже не до сравнений.

Я дам вам парабеллум

Итак, ситуация на фронте напряженная. Кругом враги, руины и полное 3D. Над полем боя грозно кружит управляемая тобой камера. Бойцы оценивают местность, многозначительно прищуривая один пиксель. Отступать некуда — за нами край карты. Давайте-ка, ребятки, дружно заряжаем оружие и идем сеять смерть и разрушение. Благо, все питомцы искусственного интеллекта смертны, а все объекты выше поверхности земли — разрушаемы.

В общем и целом забава выглядит так. Невзначай столкнуться с многократно превосходящими силами противника. Не тратя времени на разговоры о погоде, стремительно



Не надо лаять на монитор, как овчарка на отару овец, отдавать сложные очередности приказов, пытаться вогнать кучу безмозглых идиотов в русло здравого смысла

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

В ваших руках – десятки моделей управляемой техники: танки, пушки, самолеты, катера, лодки.

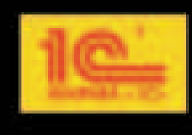
Бункер – не единственный шанс укрыться от огня. Спасти может всё – валун, кусок железа, тело павшего товарища...

Жестокий бой – лишь один из вариантов прохождения миссии. Всех можно было, например, тихо вырезать ножом.

Настоящая физика, каждый взрыв – правильный взрыв, каждый выстрел – правильный выстрел.

Бойцы обучены плавать, бегать, стрелять, метать гранаты и ножи, скрываться в ночной тиши и умирать молча, как настоящие мужчины.

Изучение карты, всех ее особенностей и нюансов, укажет опытному тактику верное направление для действия.









http://games.1c.ru/outfront



На этом командир корабля и экипаж прощаются с вами...



В какой-то момент что-то обязательно идет не так, как планировалось

провести диверсию, операцию по спасению или захват вражеской техники. На худой конец, просто развлечь себя геноцидом в пределах отдельно взятой миссии. Обычные будни парней, которые на старости лет любят побрякать парой десятков медалей и поделиться с соседями взглядами на современную музыку с помощью швабры и батареи парового отопления.

Не сказать, что поставленные задачи очень уж сложны (порой куда сложнее оказывается понять, чего же, блин, хотят от тебя разработчики). Меткая очередь, точно брошенная граната, вовремя захваченный танк — и противник щедро орошает землю кровью и амуницией. Проблема в другом: в какой-то момент что-то обязательно идет не так, как планировалось.

То вражий стрелец подкрался незаметно. То твой мегакоммандо удачно бросил гранату рикошетом себе в лоб. То просто обойма закончилась в неподходящий момент. Так или иначе — твой солдатик лежит и не реагирует на внешние раздражители. Учитывая, что человек у тебя в команде, предположим, всего три, а завода по производству супердиверсантов поблизости не наблюдается, эта потеря огромна.

«В тылу врага» — не RTS, хоть с виду и похожа. Здесь нет базы, которую надо отстраивать и защищать, потихоньку таская золотишко из шахты. Нет кредитов, на которые ты закажешь вертолет, набитый подкреплением, как автобус в час пик. Есть лишь толпы врагов и кучка ребят, от которых, как обычно, требуется совершить невозможное.

Ну ничего, ничего. Всего каких-нибудь полторы-две тысячи save/load'ов — и ты с триумфом завершишь игру, не сомневайся.

Везде поспел

«Универсальный солдат» — это про наших ребят. Различия между ними только внешние — каждый солдат одинаково хорош и в роли штурмовика, и в роли снайпера, и в роли подрывника. Ты только соответствующее орудие труда ему в inventory положи, а уж он не подведет.

Помимо этого, курс подготовки включает: а) обращение со всеми видами стационарных орудий, хоть пулемета, хоть гаубицы; б) управление любым транспортом — даже в роли машиниста паровоза боец не растеряется. И в качестве внештатного стрелочника тоже проявит себя с лучшей стороны.

Позовите администратора

Сколько раз хотелось взять этот тупой $#@&^! юнит и заставить его вести себя КАК СЛЕДУЕТ. Вот оно — то, чего так жаждешь в играх с видом «далеко сверху». Мы говорим о режиме прямого управления боевой единицей.

Не надо лаять на монитор, как овчарка на отару овец, отдавать сложные очередности приказов, пытаться вогнать кучу безмозглых идиотов в русло здравого смысла. Сделай сам. Нажми клавишу — и сам прицелься, и сам езжай куда надо, и сам стреляй. Практически все прелести шутера от третьего лица.

Как хорошо — засесть за стационарный пулемет и косить, косить, косить глупых вражеских солдат сочными очередями. Как хорошо — умело маневрируя под вражеским огнем, разнести одним танком целую артиллерийскую батарею. Как хорошо — неторопливо прицелиться и вручную перещелкать часовых из снайперской винтовки. Сказка.

Под опекой компьютера солдаты (и наши, и не наши) ведут себя не то что глупо — неосторожно. Режим свободного перемещения — танец «ча-ча-ча» со смертельным исходом. Режим свободного ведения огня — транспарант с надписью «Коля, я


Шумные сборища под окнами...

здесь, камон! Накрой-ка меня фугасом!».

Отбежать от упавшей рядом гранаты еще хватает ума (и то лишь в случае, если боец ее вообще заметил), но в целом удержаться от героического самопожертвования у ребят получается плохо. Войска, не находящиеся под твоим непосредственным контролем, хороши лишь в качестве огневой поддержки. Группе солдат, посланных скопом в атаку, жить секунд 15-20. Забудь об этом.

Видишь суслика?

Проект украинской студии — из тех, что ясно дают понять: ты все-таки не зря угрохал столько денег на свой PC. Дело даже не в качестве графики как таковой — видали и покрасивше. *«В тылу врага»* поражает количеством тщательно проработанных деталей.

Каждый объект в игре щеголяет правдоподобными физическими свойствами. Ты охотно веришь в массу, инерцию, плотность предметов. Траектория каждого снаряда, даже каждой пули (!) просчитывается в реальном времени. Все, чему полагается колыхаться на ветру, падать, гореть, разлетаться на куски, трещать под гусеницами бронетехники, разваливаться, рикошетить, взрываться, отбрасывать тени, освещать местность и так далее — все это происходит.

Переиграй отдельно взятый момент десять раз — все десять будут отличаться друг от друга. Количество непредсказуемых элементов (включая фортели искусственного интеллекта) не поддается учету. С таким сильным фактором случайности играть, конечно, гораздо труднее — но и гораздо интереснее.

Количество работы, проделанной ради правдоподобности, внушает благоговейный трепет. К счастью, реализм все же не зашкаливает. Хотя по статье «сложность» игру можно смело записать в симуляторы, кнопок управления все же лишь с пару десятков, а не с пару сотен. Создатели вовремя взяли себя в руки — в игре нет осечек, перегрева ствола и времени, требующегося танкисту, чтобы пересесть с места водителя на место стрелка. О прочих ужасах реализма, не вошедших в финальную версию, мы умолчим во имя гуманизма.

Служи, сынок...

По сути, *«В тылу врага»* — это очень красиво исполненная серия тестов на внимание, координацию движений и тактическое мышление. При условии, что перечисленные способности у тебя вообще есть, ты получишь массу удовольствия. Если не придираться к мелким недостаткам, игра просто идеальна в своей роли.

Тщательность и качество исполнения... да что там, игра просто сделана с большой любовью. Несомненно, одна из лучших игр на тему Второй мировой и одна из лучших игр 2004-го.

Ян Масарский

Вердикт ★★★★★
Очень серьезная угроза твоему свободному (а то и рабочему) времени


...разгоняли по законам военного времени


Pz.VIB Tiger II - новое измерение стритрейсинга

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal Games** РАЗРАБОТЧИК: **Massive Entertainment** ЖАНР: **RTS** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb Video, DirectX 9.0, 1.5 Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 128 Mb Video** MULTIPLAYER: Internet, LAN (2-8 игроков)



Ground Control II: Operation Exodus

Битва за урожай



Представь — ушел ты, такой юный и независимый, из дома. Нашел пристанище в далеком краю, состоялся экономически и социально. Вырос-женился, дача-огородик. И вдруг, откуда ни возьмись, родители. Ты им — «Здравствуйте, маменька! Здравствуйте, папенька! Сколько лет, сколько зим!». А они тебе — «Убери в комнате! Почисть зубы! И немедленно выключи эту дурацкую музыку!». Ну кто после такого не захочет срочно стать сиротой?

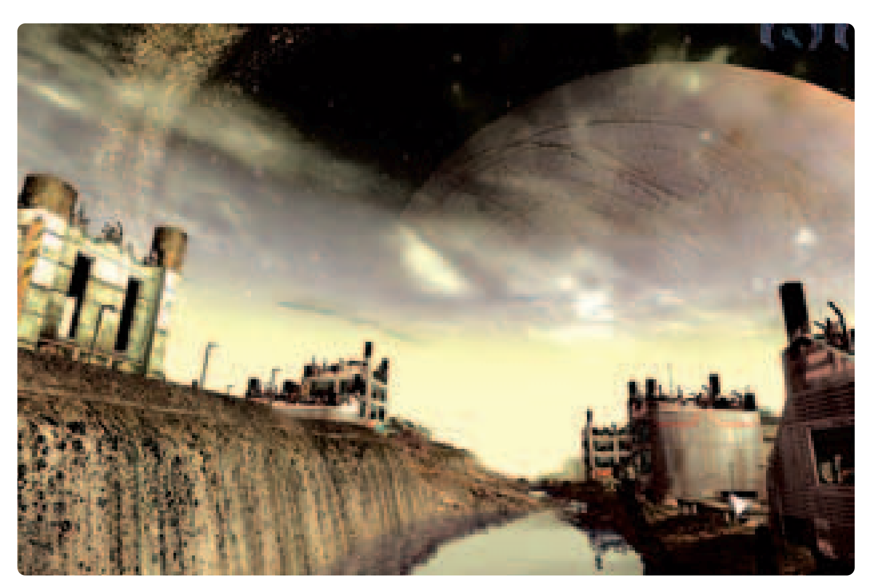
Вернись, я все прощу

Вот и Northern Star Alliance, давным-давно потерянные для галактического сообщества, тоже что-то не сильно обрадовались визиту The Terran Empire, заглянувшей на предмет возвращения блудных сынов в лоно семьи — посмертно. Сдержанно обменявшись артиллерийскими залпами, стороны приступили к взаимному уничтожению, как это принято у высокоцивилизованных народов.

Ситуация осложнилась появлением заезжих мичуринцев — раса космических бродяг Virons щеголяет продвинутыми биотехнологиями и комбинируемыми юнитами. По ходу развития сюжета пришельцы поочередно задают жару людишкам с каждой из сторон, по совместительству являясь второй и последней играбельной расой, помимо NSA.

Одна из величайших загадок игровой индустрии — почему в *Ground Control II* нельзя играть за Империю, несмотря на их совсем не бедный ассортимент войск, — остается неразгаданной.





Хочется откровенно забить на все военные действия и просто наслаждаться красотами ландшафта

Землю — крестьянам

Ground Control II — игра про... ну... контроль территории. Игрокам предлагается отбросить градостроительные амбиции и посвятить свой досуг захвату стратегически важных точек на карте — при полном отсутствии постоянной базы. Victory Locations обеспечивают приток единственного экономического ресурса — Acquisition Points. Landing Zones позволяют приземляться транспортно-военному судну, которое доставляет на поле боя войска, купленные на эти самые Acquisition Points.

Единственная, по сути, стратегическая задача — захватить и удержать все locations и zones, отрезав противника от подкреплений. Не считая стационарных пушек и зданий (дающих лишь небольшое тактическое преимущество), больше в этой игре захватывать нечего. Впрочем, мало не покажется, уж поверь.

Когда я увидел вас, донна Роза...

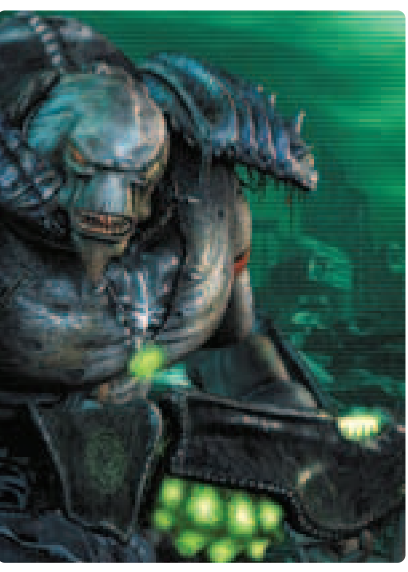
Визуально игра настолько потрясает (кроме шуток), что порой даже не верится, что перед тобой RTS, а не какая-нибудь специальная разновидность Unreal Tournament 2004. Зеркальные воды так честно отражают звездное небо над головой и нравственный закон внутри; поля и холмы так нежно окутаны туманом; города так полны удивительных деталей, что хочется откровенно забить на все военные действия и просто наслаждаться красотами ландшафта.

В плане командования войсками вид с высоты птичьего полета, конечно, удобнее. Но не откажи себе в удовольствии — опусти камеру до уровня земли. Облупленная краска на корпусах бронетехники, детали обмундирования солдат — да что там, ты даже можешь разглядеть черты лиц своих бойцов! Пару-тройку лет назад такие модели сделали бы честь и шутеру.

Звуковому департаменту тоже стыдиться нечего — урчание моторов, бряцание амуниции; слышны даже шаги. Очень рекомендуем выкрутить звук на максимум и сунуться в самую гущу битвы, на радость себе и соседям. Учитывая, что камеру можно вертеть как угодно, все сложнее отделаться от ощущения, что ты наблюдатель мультипле-



Гости столицы выражают свое восхищение творчеством З. Церетели




Джонни, ты уверен, что это был олень?

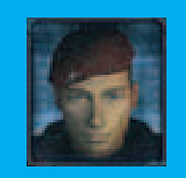
ерной баталии все в том же UT2004.
Примечательно, что все это великолепие вовсе не требует каких-то запредельных мощностей компьютера. На рекомендованной конфигурации игра без всяких проблем идет при почти максимальных графических настройках. У шведских программистов многим следовало бы поучиться.

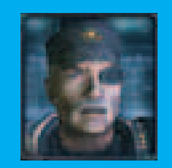


Пришивание подворотничка

Простота игрового процесса — мнимая. Игра полна мелких тактических факторов, которые в совокупности превращают военное дело в изрядную головоломку. Начать хотя бы с того, что войска поразному защищены от разных типов оружия — разновидностей вооружения/брони не одна и не две. К примеру, расстрелять тяжелобронированный танк из автомата можно минут за пять. Дружный



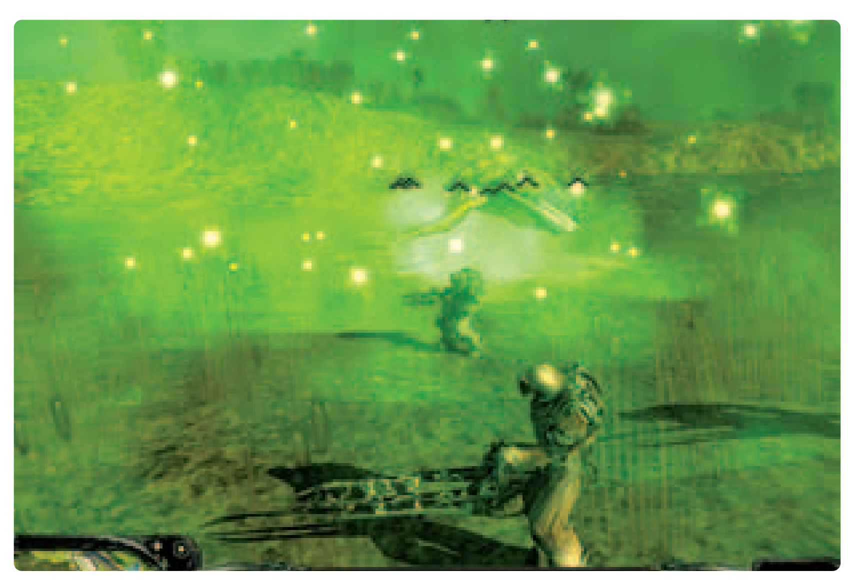




Они убили Кенни!

История Ground Control II происходит спустя 400 лет после событий оригинальной игры. Сюжет лишь очень туманно намекает на некую преемственность, в остальном — ничего общего. Одиночная игра предлагает по двенадцать миссий на каждую из сторон (их, кстати, можно проходить в режиме cooperative).
Сценаристы оформили свой труд в традиционной школе военных триллеров «не цирроз, так почесуха». Уже вот-вот, кажется, победа у тебя в руках — и тут из кустов выезжает дивизион роялей. Не обошлось без ярких персонажей, любящих поболтать в брифингах, дебрифингах и просто так, по ходу дела. Мясной драматизм, присущий произведениям на военную тему, присутствует в высокой концентрации. Словом, удовольствие гарантировано.





Сначала раскурились, а уж после расколбасились...

залп бронебойными сократит этот процесс до 5-10 секунд.

Пехота получает защитный бонус, укрывшись в зданиях или лесах (для транспорта, кстати, недоступных). Противника разумно атаковать с фланга или тыла — лобовую броню пробить сложнее. Неровности ландшафта созданы не только для услады глаз — находясь на возвышенности, войска, опять же, получают защитный бонус.

Не менее важны радиус видимости юнита и дальнобойность его оружия. Стационарные пушки бессильны перед артиллерией, но попробуй пойти на них в лобовую атаку — пожалеешь! Скорость передвижения и даже фактор видимости для противника — все учтено.

Маловато? Хорошо, добавим для каждого юнита дополнительный режим действия — другое оружие или спецспособность типа невидимости или усиленной брони. Например, базовый «универсальный солдат» NSA в одном режиме строчит из автомата, на радость вражеской пехоте; в другом — ублажает технику противника из базуки.

Не упрощает жизнь и тот факт, что стационарные орудия требуют экипажа. Утыкать всю карту пушками не получится — количество войск ограничено. К слову, Dropship, доставляющий подкреп-



Паспортно-визовый контроль пришлось усилить


Откуда дровишки?

ления, может послужить и орудием наступления. Поначалу его деструктивный потенциал представляет угрозу лишь для пары пехотинцев. Но стоит вбухать в апгрейд пару десятков тысяч — и death from above к твоим услугам. Впрочем, рано или поздно ему все равно придется вернуться на базу (за пределами карты) для дозаправки.

Очевидный «туман войны» отсутствует, но противник заметен лишь в радиусе видимости твоих юнитов. Способов маскировки довольно много — изволь расставлять специальные сенсоры. Только подумаешь, что у тебя все схвачено — вражеская бомбардировка с доставкой на дом. И так далее, и тому подобное.

Если с компьютером все более-менее понятно, то прикинь, каково оно в мультиплеере. Да еще против опытного игрока.

Скромнее надо быть

Игра очень хочет заставить тебя обходиться малыми силами. Чем больше у тебя войск, тем меньше приток Acquisition Points — зачем тебе деньги, у тебя и так все есть. Существует даже специальная система уровней, как в RPG — за убийство войска получают опыт. Впрочем, ветераны отличаются от новичков только одним показателем — с каждым уровнем минимальное значение урона все ближе к максимальному, пока не равняется с ним. Большой роли это не играет, но приятно.



Flawless Victory

Комбинаций тактик и контртактик в Ground Control II столько, что уши закладывает. Чего стоит хотя бы способность виронских юнитов комбинироваться. Вот прямо посреди поля — было два парня с противотанковым оружием, стал один с противовоздушным. Не говоря уж о наличии в игре воздушных юнитов, спецспособностей, возможности маскировки и прочая, и прочая.

Сожаление вызывает, пожалуй, лишь малое количество мультиплеерных карт. Но онлайновый сервис для игры — Massgate — быстро набирает обороты, а к игре прилагается вменяемый редактор карт. Народное творчество уже готово хлынуть бурной рекой, не сомневайся.

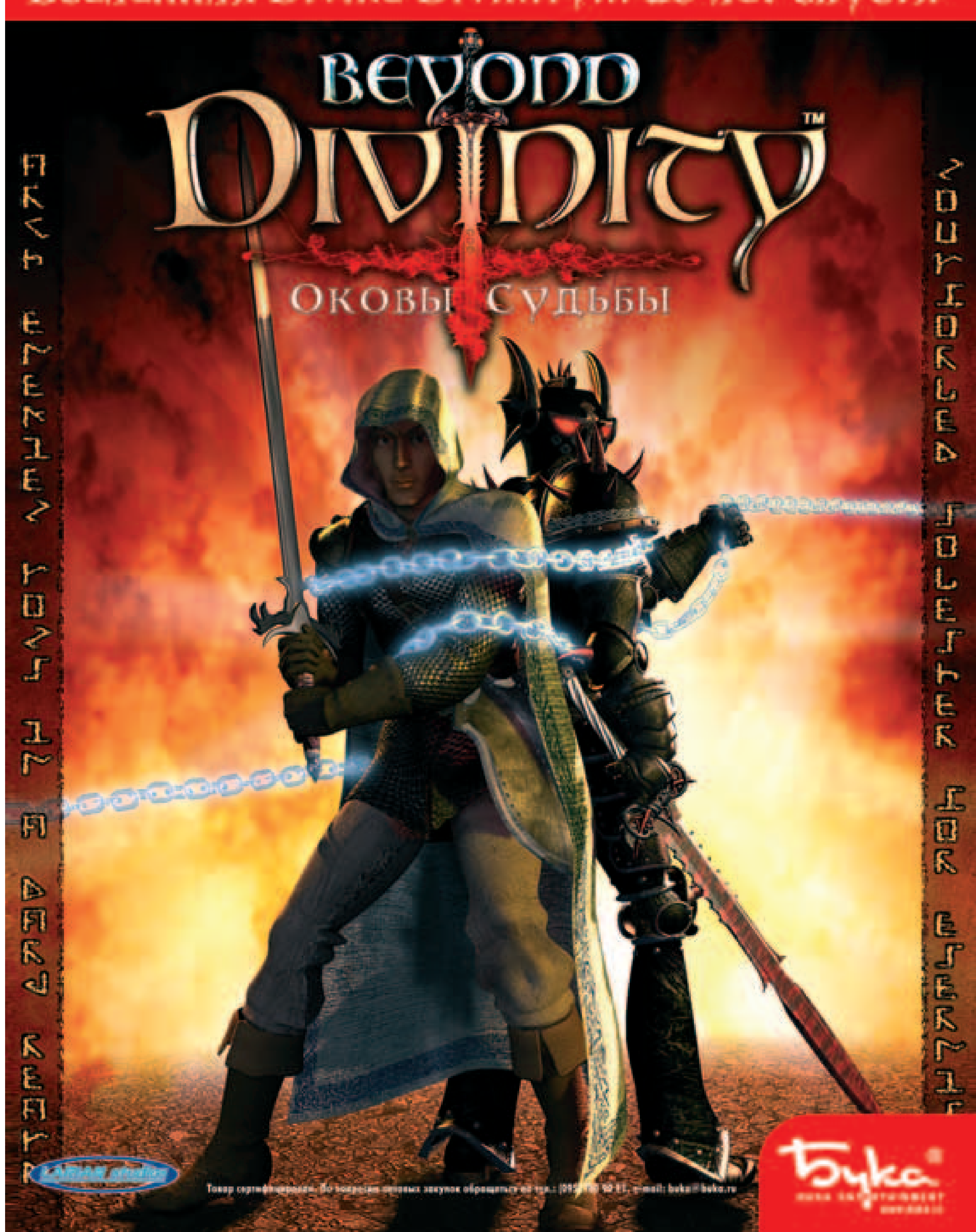
Вся редакция CGW дружно искала в Ground Control II недостатки. Найти их нам не удалось.

Ян Масарский



Вердикт 

Красивая, сбалансированная игра с динамичным экшном — по меньшей мере, один из стратегических фаворитов 2004-го, если не суперхит на пару лет



Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя
Beyond
Divinity™
Оковы судьбы
Бука

ИЗДАТЕЛЬ: **Novalogic** РАЗРАБОТЧИК: **Novalogic** ЖАНР: **Многопользовательский шутер** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.2 GHz, 256MB RAM, 1.5GB на диске, Интернет 56К** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2.4 GHz, 512MB RAM, выделенная линия** MULTIPLAYER: **Internet (2-150 игроков)**

Joint Operations: Typhoon Rising

Battlefield Indonesia


Карты огромны — радиус обзора составляет порядка 1 км

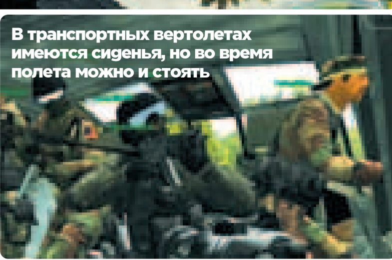
Многопользовательский шутер *Joint Operations: Typhoon Rising* с самого позиционировался как «убийца *Battlefield 1942/Vietnam*». На коробке с игрой была даже напечатана цитата из одного игрового журнала: «Мне больше не нужен *Battlefield 1942*». Действительно ли *Joint Operations* лучше, чем *Battlefield*? Вообще говоря — да, лучше, но с некоторыми оговорками.

Прежде всего, *Typhoon Rising* намного масштабнее. В сражениях могут одновременно участвовать до 150 игроков, а размер уровней достигает целых 50 квадратных километров. Ты можешь зрительно представить такую огромную территорию? Я лично — нет. Грубо говоря, на одной карте *Joint Operations* помещается весь *EverQuest* со всеми своими add-on'ами!..

Канонада в джунглях

Действие игры разворачивается в непролазных джунглях, глухих деревушках и небольших городах современной Индонезии. Боевые операции названы «совместными», поскольку их под эгидой ООН проводят войска нескольких государств — США, Германии, России и Австралии. Бойцы всех стран коалиции пользуются одним и тем же оружием и экипировкой и отличаются друг от друга лишь формой и акцентом.

Между *Joint Ops* и *Battlefield Vietnam* много общего: Юго-Восточная Азия в качестве сеттинга, наземные и воздушные боевые машины, разнообразие боевых специальностей, геймплей, закрученный вокруг захвата и удержания ключевых точек. Тем не менее, существует у этих двух игр и целый ряд серьезных различий. В частности, все элементы дизайна *Typhoon Rising* подчинены одной-единственной цели — максимально способствовать командному взаимодействию игроков. Среди техники здесь преобладают транспортные средства, предназначенные для перевозки солдат — многоместные вертолеты, грузовики и десантные корабли. В игре нет ни танков, ни боевых самолетов, в ней отсутствуют аппараты, в которых один игрок может одновременно выполнять функции и водителя, и стрелка (не считая одной модели вертолета). Реалистичная модель ранений и большие расстояния между точками респауна и линией фронта также вынуждают игроков передвигаться организованными группами и действовать сообща... В общем, героям-одиночкам в *Joint Ops* делать решительно нечего.


В транспортных вертолетах имеются сиденья, но во время полета можно и стоять

Небеса обетованные

А вот управлять вертолетом в *Typhoon Rising* не в пример легче, чем в


Типичный индонезийский городок

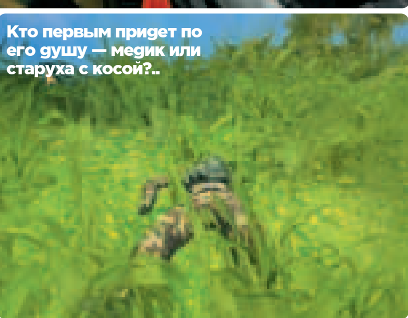

Речной патруль

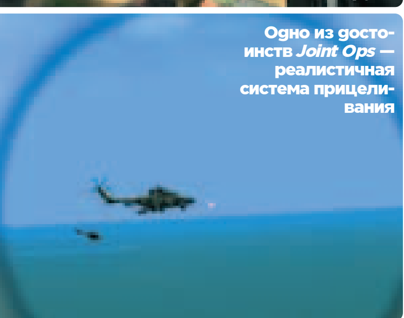
Battlefield Vietnam. Винтокрылые машины отличаются отменной устойчивостью в воздухе и почти неуязвимы для противовоздушных средств противника. Запрыгнув в вертолет, ты чувствуешь себя в относительной безопасности вне зависимости от того, сидит ли за его штурвалом опытный ветеран или зеленый новичок.

Благодаря огромным размерам карт, совершенно бесполезная (и практически неиспользуемая) в *Battlefield* профессия медика играет в *Joint Ops* чрезвычайно важную роль. Именно от медиков здесь зачастую зависит успех или неуспех всей команды — неслучайно в сетевых баталиях этот класс уже успел стать одним из самых популярных.

В отличие от *Battlefield*, где все ключевые точки постоянно присутствуют на карте и функционируют, в *Joint Ops* — как и в режиме Onslaught в *Unreal Tournament* — в каждый конкретный момент времени на уровне имеется всего лишь несколько таких точек. Этот элемент дизайна также поощряет игроков к командным действиям, ибо в *Joint Ops* всегда ясно, за какой пункт сейчас идет бой, и где требуется помощь.

Безусловно, желание разработчиков заставить геймеров действовать коллективно и согласованно заслуживает всяческих похвал. К сожалению, благие намерения не всегда удается реализовать на практике — удовольствие от многопользовательских сессий в *Joint Ops* целиком зависит от того, насколько сознательные и организованные игроки собрались на сервере. Если люди готовы действовать сообща — все здорово, если нет — играть откровенно скучно. В этом смысле шутеры серии *Battlefield* более «снисходительны» к человеческим слабостям — в них играть весело, даже если каждый участник действует по принципу «что хочу, то и ворочу». Тем не менее факт остается фактом: если на сервере удается наладить командное взаимодействие, то геймплей *Joint Ops* становится на порядок разнообразнее, глубже и увлекательнее, чем хаотичная беготня в Battlefield. **Эрик Уольпо**


Кто первым придет по его душу — медик или старуха с косой?..


Одно из достоинств *Joint Ops* — реалистичная система прицеливания

Если на сервере удается наладить командное взаимодействие, то геймплей *Joint Ops* становится на порядок разнообразнее, глубже и увлекательнее, чем хаотичная беготня в *Battlefield*.



Игра в одиночку

Увы, режим Single-Player в *Joint Operations* при всем желании нельзя назвать удачным. Даже в *Battlefield 1942* воевать в одиночку против ботов было веселее. Обучающие миссии проходятся максимум за полчаса и оставляют после себя ощущение глубокой скуки. В игре есть кооперативный режим, но он рассчитан на командную игру, а одному проходить мультиплеерные карты весьма тоскливо. Мне, во всяком случае, это занятие осточертело уже через пять минут.

Вердикт ★★★★☆

Действительно лучше, чем *Battlefield*, — при условии, что тебе повезло с партнерами



Том против Брюса

Двое начинают, выигрывает один

РАЗРАБОТЧИК: **Infinite Interactive** ЖАНР: **Multiplayer FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128MB RAM, 2GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2 игрока)**

Warlords Battlecry III

Сможет ли Брюс отразить нашествие нечисти? Успеет ли Том на свидание? Читай, и сам все узнаешь!



Бой за один из бараков Брюса

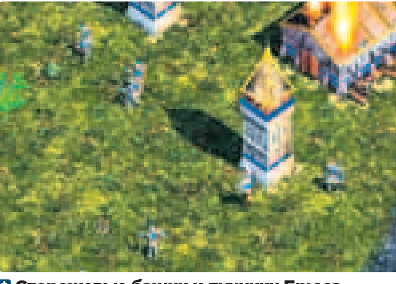
Том: Мы выставили Fortress в качестве условия победы, чтобы победителю (по всей видимости — мне) не пришлось отлавливать всех до единого пеонов Брюса по полям и весям. Наша партия закончится, когда один из игроков (по всей видимости — я) разрушит последнюю крепость Брюса. Я играю за расу Plaguelords, мой план — добиться быстрой победы, нанеся неотразимый точечный удар взрывающимися спорами по базе противника.

Брюс: Как же меня раздражают все эти сказочные юниты! Половина присутствующих в игре рас не упоминается не только в истории, но даже в детских сказках, и их юниты для меня — полнейшая загадка. Например, что такое Splaarg? Чтобы не путаться в непонятных названиях, я решил играть за Empire — единственную расу, производящую (по крайней мере, на начальных этапах) более-менее вразумительных бойцов — пикинеров, алебардщиков, лучников... Впоследствии в моем распоряжении окажутся еще и орлы (с этими тоже все ясно) и грифоны (с этими... э-э-э... почти ясно). Моя стратегия проста: пусть алебардщики и лучники делают то, что они делали в реальных исторических сражениях, — и победа будет за нами.

Том: Я хотел, чтобы моим героем был прошедший огонь и воду Daemon Summoner 32-го уровня Smiles McGee, обладатель полного комплекта крутых магических доспехов, — но Брюс заявил, что это было бы нечестно. Глупый Герик, нашу партию и так нельзя назвать честной, поскольку в реал-тайм стратегии я играю намного лучше тебя! Но так уж и быть, из уважения к тебе пусть Smiles McGee посидит пока дома, а мы — специально для этой партии — создадим себе «разовых» героев 20-го уровня.



Споры Тома изготовились к атаке!



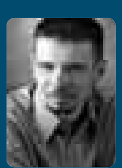
Сторожевые башни и лучники Брюса уничтожили ядовитые споры

Я посоветовал Тому создать героиню с пышным бюстом

Чем выше харизма персонажа, тем больше скидок он получает при любой покупке или постройке, поэтому я решил создать невероятно обаятельного героя, получающего все по самой низкой цене. Раса очевидна — High Elf (не потому, что я люблю эльфов, просто они имеют здоровенный бонус к харизме). 20 Stat Points ухо-



Том Чик
В прошлом месяце:
Том победил Брюса в *UT2004* — это было не сложнее, чем одолеть слепого Стиви Уандера в дартс.



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Брюс проиграл, но ни капли не расстроился, потому что шутеры — забава для идиотов.



Виверны обеспечивают воздушное прикрытие расползающейся по земле дряни



Бой дракона и титана. Дракон (при поддержке башен!) одержал убедительную победу

дят на то, чтобы поднять харизму героя до 26. Профессия тоже очевидна — Merchant. 20 Skill Points расходуются на повышение Merchant Skill до 23. В результате у меня получился потрясающе харизматичный тип, везде получающий скидку в 47%. Я назову его Hot Elf.

Брюс: Мне не нравится встроенная в игру система создания «разовых» героев высокого уровня — чем-то она напоминает генерацию D&D-персонажей с помощью кубиков. В распоряжении Тома уже имеется прокачанный персонаж, и мой противник очень хотел бы его использовать в нашей партии. А какое замечательное имя он ему придумал — Smiles McGee! Помнится, я давал такие имена своим героям, когда учился в восьмом классе… Ну да ладно. Я сказал Тому, чтобы он засунул своего улыбающегося супермена куда подальше, а в качестве утешения посоветовал ему создать героиню с пышным бюстом. Эта незатейливая шутка привела его в хорошее настроение — быть может, теперь он не будет так сильно злиться в случае проигрыша.

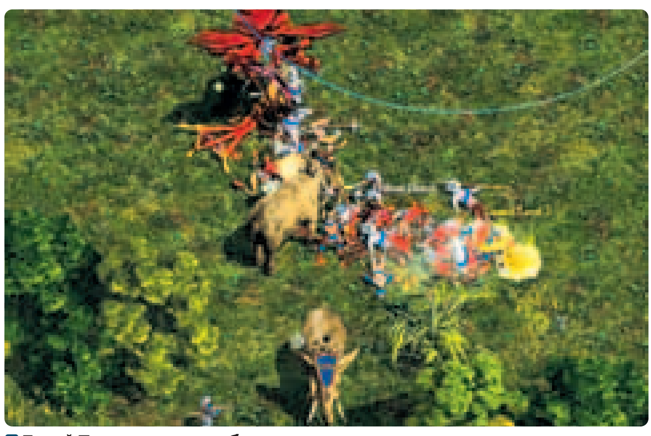
Профессия моего героя — Healer, ибо для успешного применения боевых заклинаний требуется невероятная реакция и умение мгновенно соображать: скастовав спелл секундой раньше или позже, ты не получаешь от него никакой пользы и проигрываешь бой. С заклинаниями лечения проще — достаточно одного взгляда на индикаторы здоровья юнитов, чтобы понять, нуждаются они в медицинской помощи или нет. Пока юнит жив, его нужно лечить! — таков мой девиз. Я поднимаю герою магические способности, чтобы он мог выучить как можно больше лечащих заклинаний, и даю ему небольшой бонус к морали. (Том сказал мне, что мораль важна — это единственное, что он усвоил за долгие годы игры в солдатики).

Том: Hot Elf обследовал карту, и выяснилось, что нам достался очень бедный на ресурсы игровой мир. В двух ничейных углах имеются только залежи кристаллов — а в остальном нам придется довольствоваться стартовыми запасами полезных ископаемых. Для меня ресурсный дефицит — настоящий подарок, ибо мой обаятельный герой за все платит по сниженным ценам. Я начинаю апгрейдить Keep, чтобы получить возможность производить Spores и построить Casket, увеличивающий их взрывную силу. В центре карты есть храм, но в качестве награды за квест мне предлагают всего лишь несколько дополнительных кристаллов. Нахалы! Hot Elf презрительно морщит свой безупречный нос — у него есть сейчас дела поважнее.

Брюс: Больше всего в этой игре меня раздражают квесты. Параллельно со строительством многочисленных сооружений и апгрейдов, необходимых для создания мощной армии, я вынужден еще следить за каждым шагом своего героя, шляющегося по карте в поисках другого героя, которого непременно нужно убить, — ибо так пожелал сидящий в развалинах мудрец. И почему нельзя было сделать как в Majesty, где мы ограничивались раздачей героям общих указаний, которые те самостоятельно выполняли? Хорошо, хоть в здешних квестах нет никаких предысторий и диалоговых опций. Мое первое задание оказалось элементарным — я отдал 500 единиц камня, а взамен получил… э-э-э… в общем, получил НЕЧТО. Вероятно, полезное.

Том: Я только что сделал апгрейд Virus IV, на 20% увеличивающий урон от взрыва спор, и изучил апгрейд Speed of Oros, эти споры ускоряющий. Кроме того, я выстроил два Temples of Eyes, производящих собственно споры — уродливые летающие шарики, которые сравняют с землей цитадель Брюса. Я аккуратно подвожу их к периметру вражеской базы — место сбора находится чуть западнее стартовой точки Брюса. Как только все споры соберутся, я начну атаку на его сторожевые башни.

Брюс: Первая причина моей нежной любви к расе Empire — слоны, которых она создает. Вторая — простая и понятная система апгрейдов. В ней нет никакой заумной фигни — все предельно четко и конкретно: ты изучаешь +6 к атаке пикинеров, и пикинеры получают… +6 к атаке. Гениально!



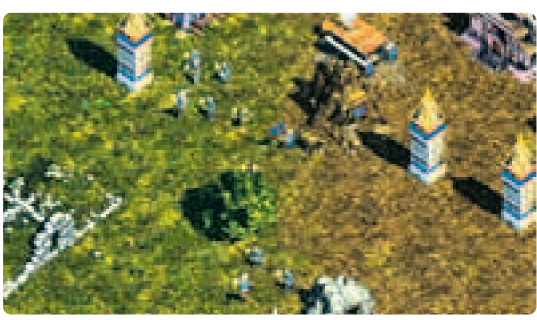
Герой Тома в одиночку бьется со стадом слонов

Воздушные шарики

Брюс: Том собирает вокруг моей базы какие-то странные летающие шарики. Зачем они ему нужны? Для чего предназначены? Понятия не имею — я никогда в жизни не сталкивался ни с чем подобным. Но раз эти монстры принадлежат Тому, значит, мой священный долг — уничтожить их. Оказалось, что в игре присутствует вполне реалистичная физическая модель — острые пики моих бойцов наносили шарикам приличный дополнительный урон.

Том: Атака взрывающихся спор потерпела фиаско. ОК, переходим к плану «Б». То есть, я хочу сказать, что мне нужно срочно придумать план «Б». На ранних стадиях игры раса Plaguelords имеет шанс быстро забить противника за счет массовой постройки дешевых Ghouls и навешивания на них всевозможных бонусов, но, похоже, подходящее для этого время мной уже упущено. Что ж, придется воспользоваться харизмой героя для создания большой и сильной армии. Зомби в массовом порядке устанавливают Plague Piles — чтобы увеличить максимальный размер армии, — а Cesspools непрерывно штампуют Slimes и Ghouls. Temples of Eyes производят споры, которые расползаются по карте в поисках врагов. Постоянные атаки «взрывающихся шариков» должны здорово нервировать и без того взвинченного Брюса.

Брюс: Игровой процесс становится все более нервным и напряженным. Судя по всему, именно этого Том и добивается. Я не большой любитель строить стены и оборонительные башни (печальный опыт Франции во Второй мировой показал их полнейшую неэффективность), но те несколько штук, что я получил автоматически, неожиданно показали себя с самой хорошей стороны, поэтому я решил увеличить их число. Затем я совершенно случайно обнаружил, что бойцов можно сажать в башни, и у башен при этом возрастает радиус атаки и появляются специальные способности. К примеру, если посадить в башню белого мага, она начнет бить врагов молниями. Супер! Я сажаю в каждую башню по магу, между башнями ставлю лучников, а с фронта прикрываю их пикинерами и алебардщиками. Гениальные программисты Warlords Battlecry III снабдили мои юниты превосходным AI — после завершения атаки они сами возвращаются на исходные позиции и замирают, готовые к новой. А я тем временем потихоньку строю драконов и слонов.



Под защитой башен юниты Брюса чувствуют себя в полной безопасности

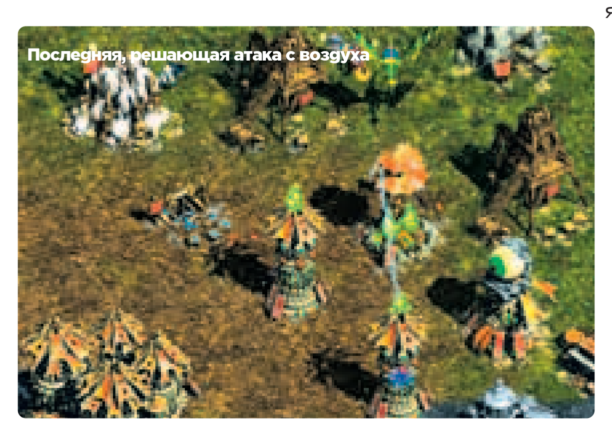
Том: Наше противостояние начинает напоминать Холодную войну. Брюс — это Америка, армия которой уступает моей в численности, но превосходит по качеству. Соответственно, я — Советский Союз, непрерывно штампующий дешевых юнитов, которые массами гибнут, но их место немедленно занимают новые бойцы. Пока что Брюс — в точном соответствии с исторической правдой — успешно отражает все мои атаки. Пора заняться качественным улучшением армии. Я уже вышел на производство гидр, вполне способных противостоять слонам Брюса, а после того, как я сделаю апгрейд Hydra Cave — Fire Cave, в моем распоряжении окажутся Pyrohydras и Eyes of Fire — мощнейшие стреляющие юниты. Надеюсь, их появление на поле боя изменит баланс сил в мою пользу.

Брюс: Помнится, в 80-х годах Том — ярый ненавистник Рейгана — зло насмехался над идеей создания ракетного щита, способного защитить целую страну от любой атаки с земли или из космоса. Судя по нашей партии, подобные технологии с успехом применялись еще во времена эльфов. Во всяком случае, моя система сторожевых башен работает безукоризненно — каждый раз, когда враг оказывается поблизости от этой «средневековой оборонной инициативы», на него обрушивается мощнейший магический удар. Очень удобно и эффективно.

Биологическое оружие

Том: Я несколько раз посылал своих Plague Priests в самоубийственные атаки на позиции Брюса, но их очень трудно подвести достаточно близко для того, чтобы причинить противнику сколько-нибудь серьезный вред. Plague Priests выстреливают во врага заразным облаком. Оно поражает бойцов Брюса опасной инфекцией, действие которой усиливают построенные мной полдюжины Plague Piles. Инфекция понижает скорость и боевую эффективность солдат, проваливших проверку на сопротивляемость. Если Plague Priests смогут подобраться на нужную дистанцию, то вскоре вся армия Брюса будет состоять из кашляющих и чихающих рыцарей, совершенно не способных нормально сражаться. Проблема в том, что он намертво отгородился от меня своими проклятыми башнями. Оборонительная стратегия Брюса оказалась чертовски эффективной: я вынужден посылать своих бойцов на верную смерть, а он отсиживается за стенами и потешается надо мной. Ни один из нас не пытается завладеть залежами кристаллов в углах карты, поэтому борьбу за территориальный контроль мы не ведем. А значит, у меня есть время для постройки титана. Большого и сильного титана за полцены.

Брюс: Эта игра начинает мне нра-



Последняя, решающая атака с воздуха

Последний дракон, судя по всему, будет закончен не раньше, чем через месяц

виться. Я сижу и бью баклуши, а мои башни поджаривают монстров, которых Том посылает на мои укрепленные позиции. Похоже, этот некрофил никак не может свыкнуться с мыслью, что Empire ему не по зубам.

Том: У моего титана зеленая кожа, змеиный хвост и здоровенные рога. Зовут его Antharg. Признаться, меня уже порядком достало это имя — каждый раз, когда Temple of Eyes производит нового бойца, раздается заунывный стон: «The eye of Antharg is upon you». Дошло до того, что мне уже хочется остановить производство... Однако титан готов, и пора пустить его в дело.

Брюс: Помнится, во времена Холодной войны СССР создал сверхсекретный истребитель-перехватчик МиГ-25. Эксперты НАТО тогда на полном серьезе считали, что эта штука сможет с легкостью сбивать любые американские самолеты. А в 1976 году один из советских летчиков сбежал в Японию, прихватив с собой чудо-перехватчик, — и оказалось, что это просто груда железного лома, не способная сбить даже гномский вертолет из WarCraft III. Еще не понятно, к чему я клоню? Том наивно полагал, что в Warlords Battlecry III титаны так же сильны, как и в Age of Mythology. Какое заблуждение! Его титан бесславно испустил дух, продержавшись всего лишь 30 секунд под огнем моих башен. Покойся с миром, мерзкое чудовище!

Том: М-да... Честно говоря, я не ожидал, что мой титан так быстро отдаст концы. Ему, правда, удалось разрушить одну из башен Брюса, но после его гибели я лишился супероружия (в Battlecry III можно строить только одного титана за партию), а у Брюса попрежнему имеется в запасе этот мощный козырь. Кроме того, его пеоны мгновенно отстроили разрушенную башню. С каждой минутой база Брюса становится все более и более неприступной.

Брюс: Раз Том смог построить титана — значит, я тоже смогу. Мой титан похож на колесничего — я даже не сразу понял, где у него перед, а где зад. Используя хитроумную стратегию, почерпнутую из книг об Эрвине Роммеле, я обвел рамочкой все свои юниты и кликнул на центре базы Тома. Кроме того, я конвертировал несколько окрестных шахт, чтобы улучшить свою экономику и лишить Тома драгоценных ресурсов.

Том: Похоже, в прошлом месяце Брюс брал у кого-то платные уроки игры в RTS — прежде, чем я контратаковал его армию вивернами, убил его титана и обратил слонов и грифонов в позорное бегство, ему удалось разрушить мою передовую базу и сторожевые башни, построенные в центре карты. Теперь мы оба лишились титанов, и на карте установился статус-кво. К сожалению, у одного из нас сегодня вечером назначено романтическое свидание, и этот «кто-то» — не Брюс. Честно говоря, я надеялся покончить с противником, по меньшей мере, полчаса назад. Надежды не оправдались, и теперь я вынужден сидеть за компьютером, заново отстраивая армию. Возможно, мне следует позвонить в ресторан и перенести время, на которое заказан столик?

В бой идут драконы

Брюс: Некоторое время назад я вскользь упомянул, что строю драконов. Так вот, они уже почти готовы. Драконы делаются ОЧЕНЬ долго — поэтому я одновременно строю их сразу в четырех местах. И на самом деле, почти готов лишь мой первый дракон. Последний, судя по всему, будет закончен не раньше, чем через месяц. Впрочем, сейчас, когда титан Тома мертв, а его ресурсная база основательно подорвана, я могу позволить себе ждать. Продолжительная гонка вооружений мне лишь на руку. Берегись, Том Чик!

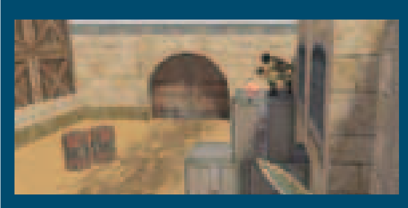
После нескольких стычек на руинах передовой базы Тома я начинаю решающую атаку. Моя армия вторжения состоит из четырех драконов, шести слонов и бессчетного количества магов, алебардщиков, лучников и наемников, усиленных апгрейдом Flaming Arrows и всеми возможными апгрейдами брони. Сторожевым башням Тома удалось существенно проредить мое войско, но я уничтожил почти половину его базы, захватил его периферийные шахты и могу теперь восстанавливать свою армию намного быстрее, чем он. К сожалению, на то, чтобы окончательно добить Тома Чика, мне потребовалось бы не менее получаса, а у моего противника были на сегодняшний вечер какие-то важные планы — во всяком случае, более важные, чем компьютерная игра. Поэтому Том не стал затягивать свою агонию и сдался. Победа!



ЯЩИК ПИВА

Смело спорь на него, прочитав это:

На карте de_dust для CounterStrike: Condition Zero, играя за террористов, можно установить бомбу так, что бойцы противника просто не смогут ее достать. Карта маленькая и популярная, любой новичок знает ее как свои пять пальцев, так что в самоуверенных оппонентах недостатка не будет. Заключай пари и действуй.

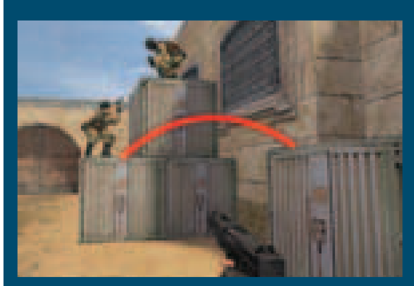


1 Найди себе напарника и отправляйся с ним на Bombsite A. Присядь на корточки у кучи контейнеров, и пусть второй боец по твоей спине заберется на нижний из них.

2 Сам заберись на соседний контейнер (для этого нужно подпрыгнуть и почти в верхней точке нажать кнопку «присесть» — иначе не допрыгнешь) и перепрыгни к напарнику. Возможно, придется потренироваться заранее.

3 Теперь тот из вас, у кого нет бомбы, опять приседает, а второй по его спине забирается еще на ступеньку выше и устанавливает заряд.

БУМ-М!!! Чтобы пиво не горчило, в него можно добавить немного лимонного сока.



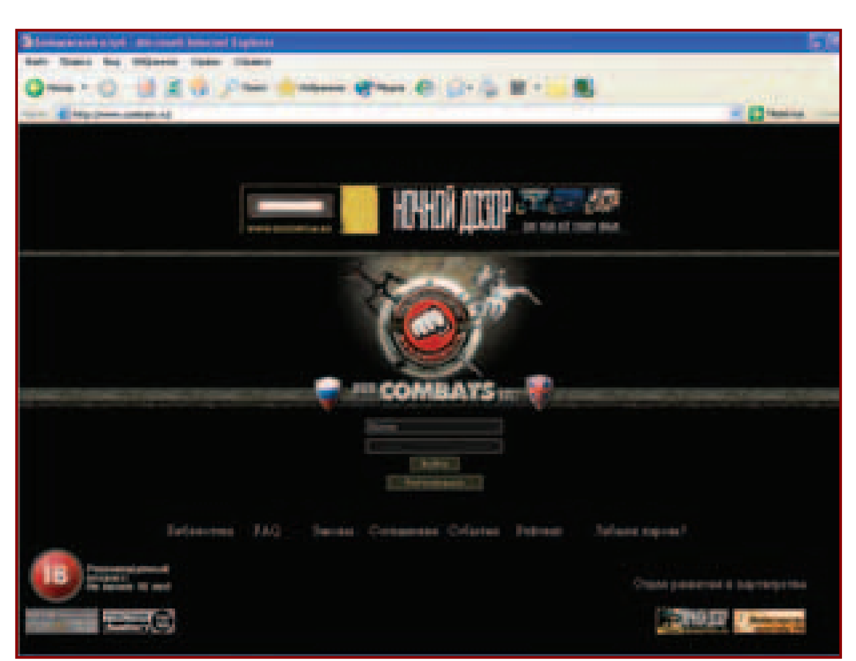


Труды и дни

Сочиняя бессмертные строки «Тебе повезло: ты не такой как все, ты работаешь в о-фи-се» Сергей Шнуров, вероятно, не слишком кривил душой. *CGW RE* вспоминает, чем можно заняться на работе, лишь бы не работать.

Впрягшись в офисную кабалу, ты, без сомнения, выбрал один из самых неприятных способов скоротать жизнь. Работа начинается раньше, чем тебе этого хотелось, и заканчивается под вечер, когда не хочется уже ничего. Работа подразумевает безделье или рутинные операции. Работа — твой персональный ад: пока ты прожариваешься на медленном огне, подруга где-то на воле наставляет тебе рога.

Но представим, что все не так скверно. Что твои должностные обязанности подразумевают рабочее место с персональным компьютером и каким-никаким подключением к Интернету. Что прогуливающийся по зданию босс не сможет увидеть картинку на твоем мониторе. Наконец, что системный администратор оказался вменяемым мужиком и согласен на многое закрыть глаза. Сошлось? Бинго! Смело читай дальше. *CGW RE* знает сотню способов скоротать эту неделю. Самые аддиктивные — бесплатные онлайновые ролевые игры. Рабочий день начался? Попробуй их все.

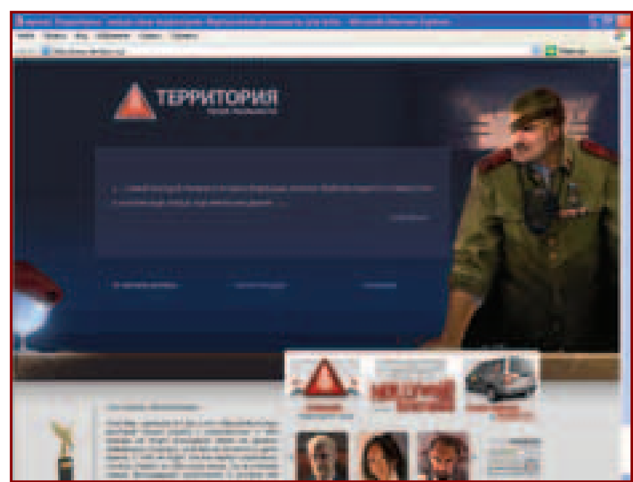


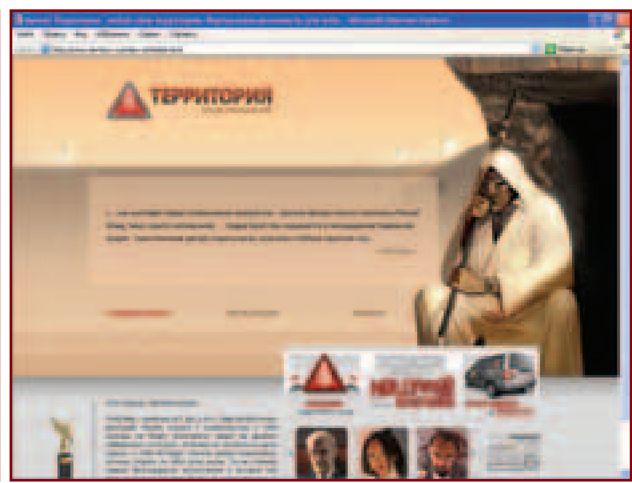


Менеджерам и клеркам. «Бойцовский клуб»

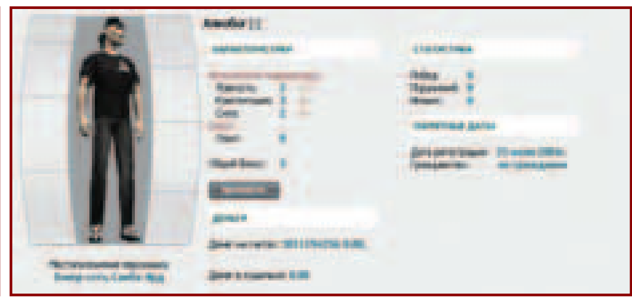
www.combats.ru

Идеальный вариант попасть в **«Бойцовский клуб»** — случайно и безо всякой теоретической подготовки нырнуть в местный вертеп. Увидеть плоские города и сотни никнеймов в чате — потрясающих виртуальными копьями туземцев. Столкнуться с вереницами смайлов, напоминающих взбесившихся колобков. Подивиться на взрослых людей, которые тратят десятки часов, чтобы вылечить виртуальную травму или продать подержанный









свинцовый кастет. Еще они, конечно, дерутся — название клуба обязывает. Вот только какая может быть драка, когда каждый удар отнимает по 30 секунд?

Придуманная в Бразилии забава для мобильных телефонов (два крошечных человечка последовательно обменивались тумаками при помощи sms) в России видоизменилась самым диковинным образом. За минувшую пару лет сайт combats.ru стал заправским колоссом, нависающим на глиняных ногах над всеми геймерами страны. **«БК»** — это и крупнейший игровой портал в рунете, и прародитель полутора десятков менее знаковых MMORPG, и бизнес с оборотом около 2-х млн. долларов в год. Сомнительно, чтобы ты хоть раз не заглянул в **«Клуб»**, а заглянув — не провел там неделю-другую. Но вряд ли ты задержишься там дольше: ведь выглядит **combats.ru** как очень скучная игра.

Идея — прежняя, бразильская, и к писателю по фамилии Паланик отношения не имеет. Условные бойцы, встречаясь на условных аренах, пытаются навалять друг другу люлей при помощи холодного и магического оружия. Оформление боев примитивно: главный способ описания происходящего — текст. В одном фрейме браузера схватку комментирует бесстрастная машина, в другом, весьма страстно, — сами бойцы. Признаться, сами схватки не слишком-то занимательны. Зато вокруг — целый мир. Другие города и экспрессы по расписанию. Черный рынок с уникальными товарами, которые можно купить за реальные рубли. Банды и кланы, сходки и разборки. А главное — люди: десятки, а может и сотня тысяч игроков. Лекари, маги, барыги, попрошайки, журналисты — каждый отыгрывает придуманную себе роль. Бардак царит невероятный — заправская анархия онлайн! Ограничение лишь одно: рекомендуемый возраст игрока — не менее 18 лет. Но хочется думать, что тебя оно уже не касается. Иначе что бы ты делал на работе?

Риэлторам и охранникам. «Территория»

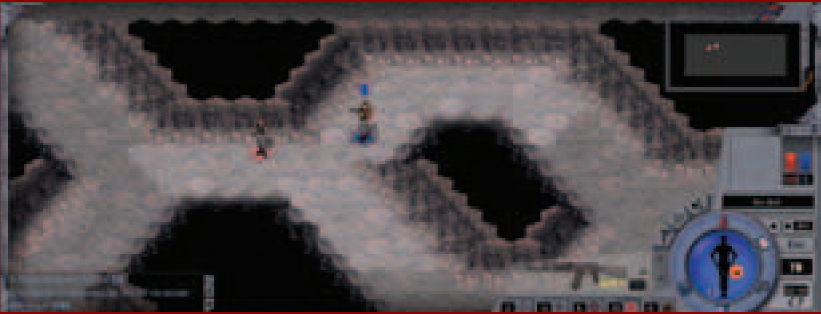
www.territory.ru

У **«Территории»** есть дивная предыстория: солист популярного ВИА «Руки вверх» Сергей Жуков, всласть наигравшись в **«БК»**, разругался с администрацией и финансировал создание собственной игры. По сути его **«Территория»** — тот же **«Клуб»**: драки, секунды, города и бесконечный треп в чате. Зато антураж — примодненный: урбанистические пейзажи, актуальные автомобили и черные банданы вместо шлемов и корон. Вся прелесть — в соприкосновении с реальностью. На центральных улицах **«Территории»** висят билборды с рекламой московских журналов, рядом с магазином оружия открыт фитнес-клуб, а уважение зарабатывается не кинжалами и дубинами, а



бейсбольными битами и автоматическим оружием. Есть и иной весомый плюс, в банковской сфере именуемый долгосрочными инвестициями. Вокруг адреса **combats.ru** сегодня началась судебная чехарда: известная компания-киберсквоттер пытается отсудить у создателей домен, а значит — и аудиторию игры. **«Бойцовский клуб»** дышит на ладан: еще чуть-чуть, и лавочка может прикрыться. Зато в **«Территорию»** инвестированы немалые средства, у нее есть собственная PR-служба (отчеты о сходках **«Территории»** появляются по бартеру в тех самых столичных журналах), а значит, есть некоторый запас плавучести: начав битву за улицу, ты сможешь продолжить ее через год. Если захочешь.





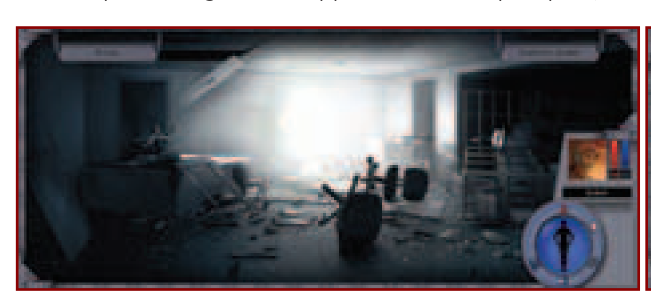
Редакторам и секретаршам. «Точка отсчета»

www.timezero.ru

У нас **«Точка отсчета»** значится третьим пунктом, но начать следует именно с нее: это самая новая и самая могучая из нынешних бесплатных MMORPG. Формально **«Точка»** мчит по одной колее с **«Территорией»** и **«Бойцовским клубом»** (отцы-основатели **«Точки»** выпорхнули их коллектива **«БК»**), но **«Точка»** опережает товарок как минимум на шаг. Это уже не чат с возможностью отлупить товарища, а полноценная игра. Она прилично прорисована и снабжена собственной мифологией. Она живая и светится из глубин монитора тысячами цветов, используемых технологией Macromedia Flash. Она — большая.

Идея позаимствована у **Fallout**: горстка людей, уцелевших после ядерной катастрофы, обживает чудный новый мир. Их муравьиная активность кипит в городе, накрытом защитным куполом: в сосредоточении пивнушек, магазинов, клиник и офисных зданий. Инфраструктура этого полиса требует подпитки ресурсами, которые добываются в загородных рудниках. Туда, вооружившись ножами и пулеметами, придется идти игроку, чтобы вырезать металл и силикон из тушек гигантских крыс — или быть загрызенным ими. Все базовые признаки **«Клуба»** налицо. Персонажи, постепенно развиваясь, наращивают характеристики и скупают новые предметы. В рукопашной можно блокировать удары. И даже бои — походовые. Но **«Точка»** куда гармоничнее и милее глазу. А главное, она глубже: купив завод или лабораторию, ты сможешь изобретать новые предметы — и влиять на бюджеты сотен геймеров.

Есть в **«Точке»** и удивительные жизненные реалии: ссылки в рудники, бомжи, мародеры и полиция, получающая еженедельный бакшиш. Тебе интересно, кто финансирует и поддерживает этакую махину? Сами игроки. Получив на неделе аванс, ты можешь конвертировать его в виртуальную «точечную» валюту. Понятно, что никто тебя не обязывает. Но тогда магазины и фабрики достанутся более щедрой публике. За удовольствие надо платить черным налом. Хотя бы иногда.









Бухгалтерам и финансовым директорам. Laser Squad Nemesis

www.lasersquadnemesis.com

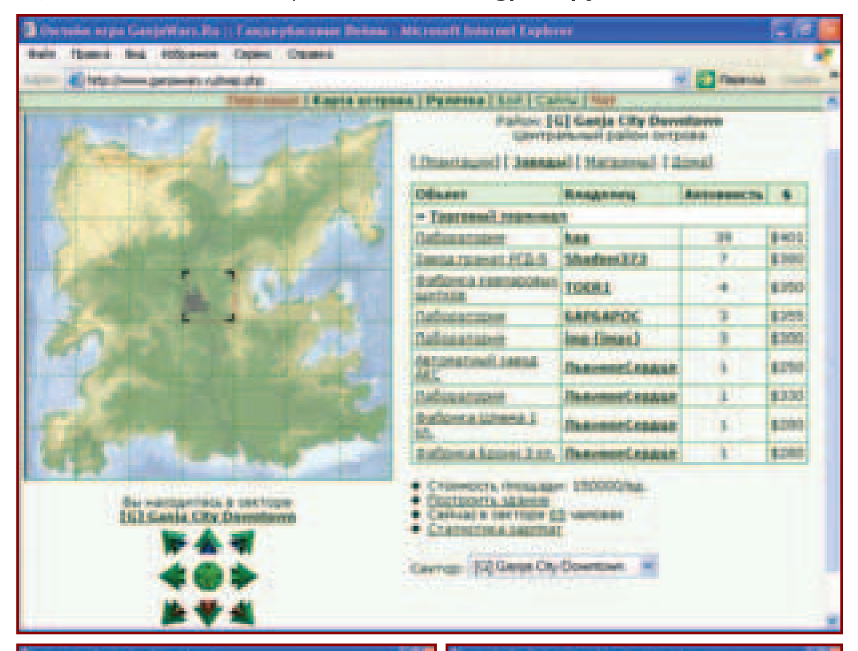
CGW уже писал о **LSN** — ровно номер назад, и писал только хорошее. И снова здравствуйте! За месяц мы выяснили, что **LSN** — пожалуй, одна из главных игр для тех, кто мается в четырех стенах. Не зацикливаясь на процессе (тактическая стратегия в духе **X-Com**: шаг за шагом наши бойцы перемалывают вражеский взвод), расскажем сразу о плюсах. Во-первых, дистрибутив совершенно бесплатен и целиком выкачивается с официального сайта. Во-вторых, установив **LSN** разом на лэптоп, рабочий и домашний компьютеры, ты сможешь продолжать партию круглосуточно. А в-главных, в **LSN** нет кнопки выхода из игры — зато она мгновенно закрывается комбинацией ALT+F4! К тому же она как штаны на вырост: оплатив чуть меньше 300 рублей за месяц подписки, ты сменишь морпехов на машинерию или забавных Греев и… останешься в **LSN** надолго. До победы, до отпуска или до увольнения — это уж как повезет.

Джеям и молчаливым бобам. «Ганджубасовые Войны»

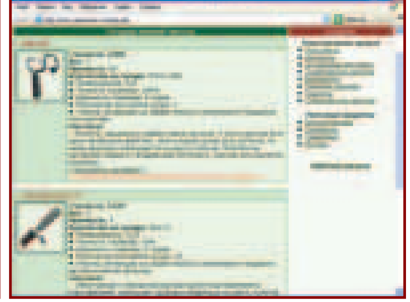
www.ganjawars.ru

Финальная точка сегодняшнего маршрута — компактный тропический остров, засеянный пахучей травой. **«Ганжаворс»** — это **«Бойцовский клуб»**, адресованный тем, кто табаку предпочитает иную растительность, железным рудникам — урановые, а Киркорову — ДеЦла. Публика эта, прямо скажем, подозрительна — людей без наркопристрастий вымывает отсюда в течение первого получаса. Зато те, кто остался, готовы простить внешнюю нищету (только текст!) ради весьма специфического фана — звания короля ганджи и исключительного сленга. Пароль: «Скорейшего тебе легалайза!». Отзыв: «С нами Джа!»

Андрей Трумен







Железный гид

Наши рекомендации

Больше всего удовольствия от новых устройств, кажется, получают их разработчики. Создав оригинальный монитор, джойстик или графический акселератор, они чувствуют себя настоящими творцами. Но и покупателям достается немало радости, особенно когда покупка оказывается удачной.

Для правильного выбора нужен надежный ориентир. Именно для этого создана наша рубрика «Железный гид». Если вдруг тебя перестанет устраивать твой компьютер, и тебе захочется чего-то новенького, ты всегда сможешь заглянуть в журнал *CGW RE* и оценить, что же эдакое появилось для закоренелых игроков, студентов и рядовых домашних пользователей.

Наш ежемесячный перечень рекомендуемых компьютеров и периферийных устройств составлен таким образом, чтобы отметить все самое достойное, что предлагается сегодня в компьютерной сфере. Выбрав рекомендуемые нами изделия, ты не прогадаешь.

Если не сумеешь найти в продаже указанное оборудование, справься об аналогах, которые выпускают другие фирмы. Так, одних только поставщиков ЖК-мониторов насчитывается более тридцати. Учти, что цены приведены приблизительные.



КОМПЬЮТЕРЫ

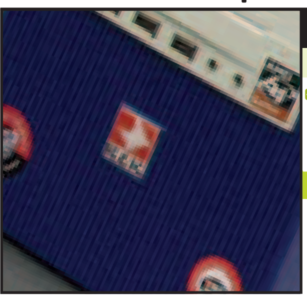
Искусственный интеллект машин (мы уверены в этом) никогда не сравнится с человеческим разумом. Тем не менее компьютер очень хорошо справляется с быстрыми расчетами, хранением и поиском информации и, конечно же, обалденными играми!

На основе процессоров Intel



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Excimer Home Advance** Цена: 1299 $ (без монитора) Производитель: «Эксимер ДМ»	TExcimer Home Advance не подведет тебя ни в работе, ни в игре. Этот мощный компьютер на процессоре Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц оснащен великолепной графической платой Radeon 9800 Pro, 256-Мбайт памятью и быстрым жестким диском Seagate с интерфейсом Serial ATA.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **R&K Spring Star S2050** Цена: 450 $ (без монитора) Производитель: R&K	**Тем, кого не интересуют трехмерные игры, возможно приглянется этот крайне недорогой компьютер, собранный из комплектующих предыдущего поколения.**

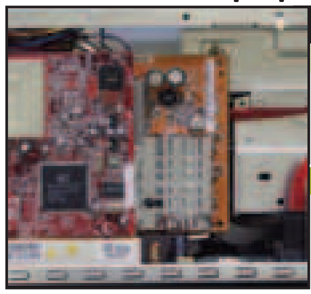
На основе процессоров AMD



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **R&K Spring 64** Цена: 1100 $ (без монитора) Производитель: R&K	Согласитесь, «64 разряда» звучит внушительно. Эта машина на процессоре Athlon 64 уже сейчас работает великолепно, а когда появятся 64-разрядная система Windows и игры для нее, R&K Spring 64 будет «летать» со скоростью света.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Klondike SP** Цена: 650 $ (без монитора) Производитель: «Клондайк»	**Дешево и сердито: на компьютере Klondike SP с процессором Athlon XP 1700 можно продуктивно работать и азартно играть, не беспокоясь о качестве и надежности машины.**

Процессор мастера боится! Если ты любишь работать руками, тебе наверняка захочется собрать необычный компьютер в миниатюрном конструктиве. Таких конструкторов сегодня продается много, можно выбрать на любой вкус и цвет. Только учти, что из-за маломощного блока питания мощностью 200-250 Вт ты не сможешь применить крутейший графический акселератор NVIDIA GeForce 6800 Ultra.

Мини-платформы



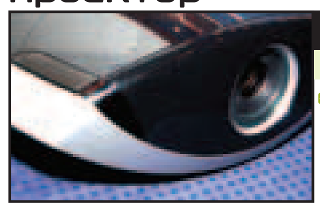
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL	
MSI Mega PC 865 Цена: 350 $ Производитель: Microstar	Музыкальная шкатулка, иначе и не скажешь. Эта мини-платформа для Pentium 4 со встроенным FM-приемником позволяет слушать радио и проигрывать музыкальные диски, не включая компьютер.
МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD	
Shuttle XPC SN85G4 Цена: 335 $ Производитель: Shuttle	**Быстрый компьютер не обязан быть большим. В компактном конструктиве Shuttle XPC можно собрать мощнейшую 64-разрядную машину на процессоре Athlon 64.**

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА



Ду ю спик компьютер лэнгвич? Перевожу: Razgovarivaesh li ty jazykom nulei i edinits?. Если нет, тогда для общения с машиной тебе понадобятся всевозможные периферийные устройства — клавиатуры, акустические системы, джойстики и геймпады.

Проектор



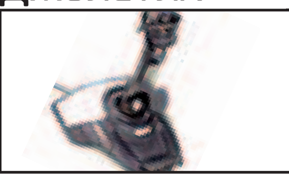
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Hitachi CP-X1200WA Цена: 6490 $ Производитель: Hitachi	Признаемся честно, в прошлом номере мы немного переборщили, предложив читателям проектор за 30 тысяч. Этот аппарат тоже очень неплохо показывает кино, а компьютерные игры на огромном экране выглядят просто потрясающе!

Акустические системы



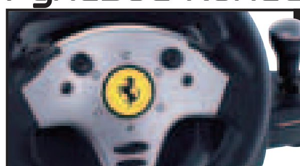
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Harman Kardon SoundStick II Цена: 269 $ Производитель: Harman Kardon	В прозрачном теле — чистый звук. Эти двухканальные домашние акустические системы из прозрачного пластика играют уверенно, чисто и ярко.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Jetbalance JB-421 Цена: 35 $ Производитель: Jetbalance	**Трехполосные акустические системы за $35? Так не бывает! Мы тоже не верили, пока не увидели своими глазами и не послушали своими ушами. Несмотря на низкую цену, качество звучания вполне приличное.**

Джойстик



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Saitek Cyborg Evo** Цена: 1750 руб. Производитель: Saitek	Быть настоящим киборгом мало кому захочется, разве что притвориться на несколько часов ради азартной игры за компьютером. Джойстик Cyborg Evo точно передает движение, превращаясь в продолжение рук игрока.

Рулевое колесо



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel** Цена: 145 $ Производитель: Guillemot	**Рулевое колесо Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel имитирует руль гоночного болида Ferrari. Болид этот капризный: благодаря функции силовой обратной связи колесо порой самостоятельно крутится и дергается, пытаясь разбудить засыпающего игрока.**

Клавиатуры и мыши



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО УРОВНЯ **Gyration Ultra Cordless Optical Suite** Цена: 150 $ Производитель: Gyration	Этот набор из беспроводной клавиатуры и мыши только на первый взгляд кажется простым. Мышь может работать в воздухе, не касаясь коврика! Благодаря встроенному гироскопу она реагирует на положение в пространстве.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Samsung SDM4510P** Цена: 15,4 $ Производитель: Samsung El.	**Приятная на ощупь пластмасса, мягкие клавиши с отчетливым ощущением срабатывания, стандартная раскладка. Идеально для тех, кому приходится часто набирать тексты.**

МОНИТОРЫ



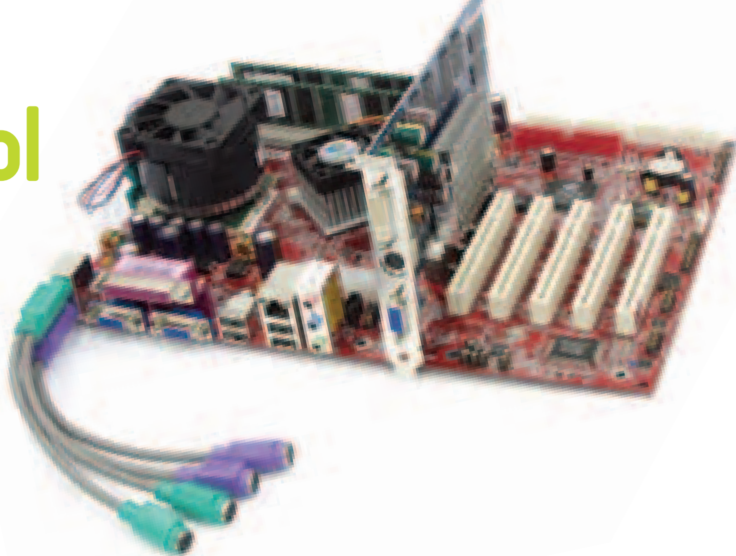
Философы из стана субъективных идеалистов утверждают: мир — всего лишь игра нашего воображения, стимулированная сигналами от органов чувств: зрения, слуха, обоняния, осязания. Теперь тебе понятно, зачем нужен хороший монитор, дающий идеальную картинку? Чтобы сделать мир идеальным!

Мониторы всех типов



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **NEC MultiSync LCD2180UX** Цена: 1851 $ Производитель: NEC-Mitsubishi El. Display	Плоский экран диагональю 21,3 дюйма, разрешение матрицы 1600x1200, контрастность 500:1, углы обзора 176?, поворотный экран, три входа. Характеристики монитора NEC MultiSync LCD2180UX действительно впечатляют! Эта модель стоит своих денег.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Matrix XP1501** Цена: 310 $ Производитель: ООО «Матрикс»	**Девушки, поддержите отечественного производителя: выходите замуж за русских! Приятно порекомендовать изготовленный в России монитор, и не из одних только патриотических соображений — качество изображения очень приличное, а цена невысока.**

КОМПОНЕНТЫ



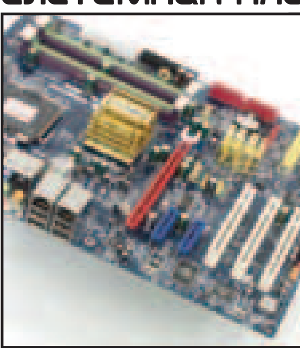
Чтобы собрать хороший компьютер, нужно быть жизнерадостным оптимистом. У черного пессимиста все детали сломаются или сгорят, окончив свою жизнь в мусорном баке. Однако сборщику не помещает и холодная трезвая расчетливость — для подбора качественных и надежных комплектующих, которые, кроме всего прочего, должны быть совместимы друг с другом.

Процессор



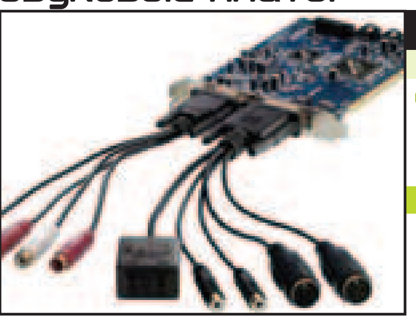
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА AMD **Sempron 3100+** Цена: Нет данных Производитель: AMD	Желая нас порадовать, корпорация AMD выпустила новое семейство процессоров AMD Sempron. Среди пяти разных микросхем для гнезд Socket A и Socket 754 почти любой пользователь подберет себе компьютерный «двигатель» по вкусу и размеру кошелька.
МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА INTEL **Celeron 2,8 ГГц** Цена: 95 $ Производитель: Intel	**Не всем нужна мощь Pentium 4. Некоторым вполне хватит процессора Celeron, благо тот уже подбирается к заветному рубежу 3 ГГц, но еще не пересекает запретную планку 100 долларов.**

Системная плата



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Albatron PX915P Pro** Цена: 140 $ Производитель: Albatron Technology	Скорость требует жертв. Если ты хочешь перешагнуть порог 3,5 ГГц, тебе нужно приобрести системную плату с гнездом LGA775 для новых процессоров Pentium 4. Плата Albatron PX915P Pro отлично подойдет для этой цели.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **ASUS P4R800-VM** Цена: 77 $ Производитель: ASUSTeK	**Не все хотят иметь на столе большой и дорогой ящик. Если ты вознамерился обзавестись миниатюрным недорогим компьютером, присмотрись к системной плате ASUS P4R800-VM формата Micro ATX. Она содержит встроенный графический контроллер Radeon 9100 IGP, который вполне пригоден для трехмерных игр.**

Звуковые платы



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ **EMU-0404** Цена: 150 $ Производитель: Creative	Тем, кто собирается превратить компьютер в станцию для профессиональной цифровой обработки звука, мы рекомендуем обратить внимание на новую звуковую плату Creative.
ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ МОДЕЛЬ **Audigy 2 ZS** Цена: 95 $ Производитель: Creative	**Звуковая плата Audigy 2 ZS расширит число аудиоканалов до восьми (семь широкополосных и один низкочастотный), создав реалистичную звуковую панораму.**

КОНКУРС

Самым умным

Компания Verbatim раздает диски



Компания Verbatim, ведущий производитель носителей информации (оптических дисков, флэш-дисков, жестких дисков, магнитных лент и флоппи-дисков), уже много лет дает миллионам людей возможность самим решать для себя проблему дискового пространства. Но на этот раз дела обстоят немного иначе: Verbatim решила провести конкурс, чтобы выбрать группу счастливцев, для которых вопрос с местом на диске отпадет в принципе. Правильно ответив на вопросы конкурса, ты сможешь, к примеру, в каждом месте, где раньше задавал вопрос "болваночки пустой не найдется?" просто припрятать про запас по паре CD-болванок. Заметим также, что при разработке и производстве продуктов Verbatim использует новейшие и инновационные технологии, так что припрятанные болванки можно будет извлекать из тайника с гордостью. Вообще на конкурс вынесено три вида призов:

1 место - упаковка CD-R дисков, cake, 100 шт.



2 место - упаковка CD-RW дисков, 10 шт, 32-х



3-13 место - наушники с микрофоном



Чтобы получить их, нужно ответить вот на эти вопросы:

1. Диски каких цветов радуги присутствуют в упаковке CD-R с цветным оформлением Verbatim Datalife Pastels?

2. Сколько времени необходимо для записи полного диска CD-R 52x при максимальной скорости записи?

3. В каких условиях нужно содержать диски DVD+R и DVD-R General, чтобы расчетное время хранения архива достигло 100 лет?

4. DVD-фильм какой продолжительности можно записать на новый двуслойный диск Verbatim DVD+R 8.5 GB?

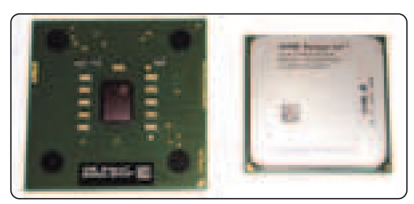
Ответов ждем по адресу: 109147 Москва, ул. Марксистская, 34, стр. 10; журнал Computer Gaming World RE, или по e-mail: cgw@skpress.ru. Обязательно укажи на конверте или в теме электронного письма «Конкурс Verbatim» и не забудь указать телефон для обратной связи. Удачи!

НОВОСТИ

Процессор навсегда

Корпорация AMD (www.amd.ru) выпустила новый микропроцессор Sempron. Имя устройства происходит от латинского Semper, что означает «всегда».

Новинка заменит популярные некогда процессоры Duron и младшие модели Athlon XP. Всего моделей Sempron будет пять. Четыре (2400+, 2500+, 2600+ и



Слева Sempron для гнезда Socket A, справа — для гнезда Socket 754

2800+) устанавливаются в системные платы с гнездом Socket A, а старшая (3100+) — в плату с гнездом Socket 754. Несмотря на совместимость по контактам с Athlon 64, она не способна работать в 64-разрядном режиме. Для использования Sempron в старых системных платах потребуется обновить программу BIOS.

Учти, что модельные номера Sempron не такие, как у Athlon XP, поэтому просто сравнить их по номерам не получится. В качестве точки отсчета при маркировке был использован интеловский Celeron с частотой 2,8 ГГц, поэтому Sempron 2800+ и Celeron/2,8 имеют примерно равную производительность, а Sempron 3100+ будет конкурировать с будущими моделями Celeron.

Иван Рогожкин

НОВОСТИ

Через Интернет — в мобильные пользователи

В конце июля — середине августа в недрах Интернета по адресу www.wowlg.ru откроется новый сайт для обладателей мобильных телефонов LG и всех интересующихся. Что же найдет здесь онлайновый путешественник? Конечно же, информацию о продукции LG: благодаря системе поиска и возможности сравнить разные модели тебе будет легко подобрать подходящий аппарат. Здесь же можно будет воспользоваться библиотекой полифонических мелодий разных музыкальных жанров. Используя многофункциональный редактор фотографий WOW Editor, легко создавать графические темы для экрана. Можно даже добавить анимационные эффекты, сделав из имеющихся картинок мини-мультфильмы.

Загрузить программы и инструкции для мобильного аппарата теперь не проблема, не говоря уже про десятки бесплатно доступных игр. Фирма обещает даже непрерывное мобильное телевидение, аналогичное обычному (при поддержке оператором связи, конечно).

В течение первых трех месяцев с момента открытия Web-узла зарегистрированные посетители смогут бесплатно пользоваться некоторыми услугами, например, отправлять SMS знакомым и друзьям. Далее оплата пойдет по баллам, так что хочешь привилегий — зарабатывай баллы (участвуй в конкурсах, покупай новые модели телефонов, да и просто заходи на сайт WOW LG). У каждого посетителя в первые три месяца есть шанс получить сразу 200 премиальных баллов!



Сайт WOW LG скоро будет доступен на русском языке

Специальный форум поможет пользователям обмениваться мнениями и получать консультации представителей компании LG Electronics.

Филипп Кузьмин

Железячные истории

Апгрейд, апгрейд...

Новая материнская плата от ASUS поддерживает шину PCI Express и беспроводной Интернет

Привет, это снова я — сижу в своем подвале, заменяющем мне офис (здесь я собираю и тестирую компьютеры), и размышляю об очередном апгрейде. В подвале же стоит и моя рабочая машина, я ласково зову ее Дамблдором и не ставлю на ней рискованных железячных экспериментов. На этом компьютере я пишу свои статьи и храню все рабочие материалы.

Конфигурация машины следующая: Pentium 4 3.06GHz, 1GB RAM, три жестких диска (два диска Seagate SATA 120GB, объединенные в массив RAID 1, и системный диск — Western Digital WD2500JB Ultra ATA 100 250GB) и материнская плата Abit IC7-G на чипсете 875P.

На Дамблдоре установлено довольно много игр и все стандартные офисные приложения, поэтому его апгрейд будет делом весьма непростым. Впрочем, я немного повременю с ним и подожду появления железа нового поколения. В частности, я собираюсь перейти на видеокарту PCI Express и диски SATA. Но когда время апгрейда все-таки наступит, мне придется принять несколько нелегких решений.

Во-первых, необходимо будет определиться с процессором — Intel или AMD 64? У обоих вариантов есть свои достоинства и недостатки, и пока я так и не смог понять, какой лучше. Видимо, мой выбор будет зависеть не от достоинств самих CPU, а от того, какой производитель первым сконструирует надежный чипсет с поддержкой шины PCI Express. Еще год назад я бы с вероятностью 90% остановился на процессоре от Intel, но появление Athlon 64 в корне изменило ситуацию на рынке CPU.

Внимание, новый стандарт!

Последовательная шина PCI Express — фактически революция в компьютерной индустрии. Графические карты с 16-канальным соединением PCI Express будут иметь полосу пропускания 4.2GB в секунду, что вдвое больше, чем у карт стандарта AGP 3.0. А еще новые наборы системной логики будут иметь более двух SATA-портов. (Разумеется, и традиционные PCI-слоты никуда не денутся).

Вместе с новыми чипсетами появится и новый форм-фактор, уже получивший название BTX. Этот стандарт был создан с двумя целями: улучшить охлаждение процессоров и графических карт и снизить издаваемый компьютером шум. Форм-фактор BTX отличается высокой универсальностью и может быть использован в корпусах как большого, так и малого размера.

Лично для меня снижение издаваемого компьютером шума — один из важнейших приоритетов при апгрейде. Сейчас у меня стоит алюминиевый корпус Super Flower, и его внутренние вентиляторы вкупе с вентиляторами на блоке питания, процессоре и видеокарте производят чертовски много шу-


В *Painkiller* Чистилище выглядит очень даже симпатично

ма. Кроме того, при всем удобстве своего внутреннего дизайна, корпус Super Flower — отличный резонатор, многократно усиливающий шумы, которые издает начинка компьютера. Поэтому я собираюсь перейти на новый форм-фактор сразу же после появления надежных материнских плат стандарта BTX — тогда же, по всей видимости, я и сделаю глобальный апгрейд.

Самым трудным делом станет выбор графической платы. Сейчас я

Это будет Чистилище покруче, чем в *Painkiller*!

склоняюсь к новому чипсету NV40 от Nvidia (его версия для PCI Express будет называться NV45). Графический процессор X800 XT от ATI имеет примерно такую же производительность, но не поддерживает ряд новейших функций вроде Shader Model 3.0. Впрочем, окончательно я пока не определился — сначала нужно, во-первых, увидеть готовые карты, а во-вторых опробовать поставляемые с ними драйверы. Подобно Intel и AMD Nvidia и ATI сейчас идут буквально «ноздря в ноздрю», и невозможно заранее предсказать, кто будет впереди через несколько месяцев.

В ближайших номерах CGW RE мы непременно вернемся к теме апгрейда. А когда я определюсь со всеми элементами своего нового «компьютера мечты», меня ждет процедура переноса всех игр, программ и данных на новую машину... Это будет Чистилище покруче, чем в *Painkiller*!

Ллойд Кейс

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ЦЕНА: **105 $**

Это сладкое звучание Genius

Исследуем акустические системы

Genius Life Sound SW-HF 5.1

Быть может, я консерватор, но мне очень нравится, когда акустические системы целиком сделаны из дерева или его производных — древесно-стружечных или древесно-волокнистых плит. Колонки Genius Life Sound SW-HF 5.1 именно таковы: шесть аккуратных черных ящиков выглядят строго и элегантно. Большой ящик — это сабвуфер, мощная низкочастотная колонка с усилителем внутри и звуковыми регуляторами на передней панели. Малые ящики — сателлиты, широкополосные колонки, предназначенные для воспроизведения средних и высоких частот и создания звуковой панорамы.

Быть может, я человек недоверчивый, но я не люблю, когда производитель скупится на технические характеристики. В документации к SW-HF 5.1 указано только два электрических параметра: пиковая мощность 2500 Вт и диапазон частот 40 Гц-20 кГц. В отличие от номинальной мощности, которая постоянно подается на динамики, пиковая говорит о той величине, которую акустические системы могут выдерживать лишь кратковременно. Ориентироваться по ней — все равно что судить о средней глубине океана по глубине Марианской впадины. Ну что ж, попробуем выяснить номинальную мощность, проведя собственное расследование.



Колонки Genius Life Sound SW-HF 5.1 играют выразительно, чисто и мягко

Все компоненты акустических систем Genius Life Sound SW-HF 5.1 имеют фазоинверторы — трубы, которые выводят наружу воздушные колебания от обратной стороны диффузора динамика. В сателлитах эти трубы направлены назад (поэтому колонки нежелательно ставить вплотную к стене), а в сабвуфере — вперед. Снимаем с сателлита декоративную панель и выясняем, что он оснащен динамиком с 7-сантиметровым диффузором. Вывернув четыре шурупа, извлекаем динамик из корпуса. На магнитной головке читаем: 8 Ом, 12 Вт. Таким образом, мощность сателлитов 5x12=60 Вт.

Сабвуфер снабжен большим низкочастотным динамиком с диффузором 120 мм. Его извлекать из корпуса не будем — слишком много винтов придется отворачивать. Мощность такого динамика должна быть не меньше 25 Вт. Итого получаем 60+25=85 Вт. Решили задачу? Нет! Если усилитель не сможет выдать нужные 85 Вт, динамики их не получат. Нужно оценить мощность усилителя.

Читаем надпись на табличке сзади сабвуфера: Power Source 230 В, 0,31 А — потребляемая от сети мощность не превышает 230x0,31=71 Вт. С учетом коэффициента полезного действия блока питания и встроенных усилителей, который может колебаться от 50% до 70%, получаем, что номинальная выходная мощность акустического комплекта равна 35-45 Вт.

Помимо большой рукояти управления громкостью на панели управления есть регуляторы уровня центрального канала, сабвуфера и задних сателлитов, а также специальная кнопка для переключения режимов 5.1/Стерео. К разъему шестиканального входа (5.1) можно подключать два разных кабеля — один для компьютера, другой для DVD-плейера. Декодера Dolby Digital в тестируемой акустической системе нет, поэтому для получения полноценного пространственного звучания покупателю придется воспользоваться шестиканальной звуковой платой или DVD-плейером с шестью раздельными аналоговыми выходами.

Стереофонический вход пригодится для подключения CD-плейера или кассетного магнитофона. При подаче сигнала на этот вход играют все колонки — и сабвуфер и сателлиты. Прилагаемый пульт ДУ позволяет регулировать звук, не наклоняясь к сабвуферу; причем, когда меняешь громкость, рукоятка на сабвуфере вращается!

В лаборатории акустические системы Genius Life Sound SW-HF 5.1 звучали уверенно, мягко и четко, без искажений, хорошо выделяя музыкальные инструменты на звуковых записях и голоса героев в видеофильмах. Громкости SW-HF 5.1, как показало тестирование, вполне достаточно для просмотра фильма и даже для домашней дискотеки. Среди недостатков отмечу отсутствие кронштейнов для монтажа сателлитов на стены или потолок (придется расставлять колонки по шкафам и подоконникам) и уже упомянутую особенность конструкции, из-за которой звук ухудшится, если придвинуть колонки вплотную к стене.

Genius Life Sound SW-HF 5.1 можно порекомендовать игрокам и любителям домашнего кино, которые не гонятся за супермодным дизайном, но желают иметь добротные и относительно недорогие шестиканальные акустические системы.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **OZAKI Corp.** URL: **www.ozaki.com.tw**
ГДЕ КУПИТЬ: **Ergodata** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095) 787-5900** ЦЕНА: **18 $**

Многообещающие колонки

На лицо эффектные, простые изнутри

Раньше я смеялся над новыми русскими, которые стремятся покупать только дорогие вещи, а сейчас понимаю их мудрость. Пока готовил обзор компьютерных акустических систем (см. CGW/RE, №6/2004, с. 93), понял, что традиционным показателям (номинальная мощность и диапазон частот), увы, верить нельзя. Стремясь приукрасить технические характеристики своей продукции, фирмы пускаются на разные хитрости. Например, приводят мощность не динамиков, а усилителя, а диапазон частот измеряют при условии неравномерности характеристики не 3 (как положено), а 6 дБ. Не буду более вдаваться в технические подробности, скажу лишь, что единственная характеристика, которую производители не могут подделать, — цена. Как показали испытания, чем дороже стоит акустический комплект, тем лучше он играет. И еще одно наблюдение: чем больше технических параметров указывает изготовитель, тем качественнее оказываются колонки.

Предмет этой заметки — недорогие колонки OZAKI VA202 2.0. Отличная идея: сделать специальные акустические системы для ЖК-мониторов. Крошечные «пищалки», встраиваемые в большинство ЖК-аппаратов, играют слишком тихо, искажают звук, да и с диапазоном частот у них часто бывают проблемы — голосок слишком тонок.

Колонки OZAKI VA202 2.0 в высоких светло-сереб-

OZAKI VA202 2.0

ристых пластмассовых корпусах смотрятся на компьютерном столе свежо и празднично. Современные ЖК-мониторы часто бывают оформлены в серо-серебристой гамме, а потому с удовольствием примут к себе в компанию эти симпатичные устройства. Согласно паспорту мощность колонок 2х6 Вт, диапазон частот 150 Гц-20 кГц. В правый сателлит встроены звуковой усилитель и колесико регулятора громкости. Питаются акустические системы от внешнего сетевого адаптера.



О-о-опс! Вместо высокочастотного динамика в корпус вклеена заглушка

Знание, конечно, сила, но не всегда. Предположим, ты знаешь, что колонки бывают однополосные и двухполосные. В последних верхняя часть частотного диапазона воспроизводится одним динамиком, а нижняя — другим. Двухполосные колонки обычно звучат лучше однополосных, в которых над басами и тарелочками «пыхтит» всего один динамик. Взглянув на симпатичную переднюю панель VA202, ты сразу узнаешь двухполосные акустические системы: сверху расположена маленькая высокочастотная «пищалка», снизу — низкочастотный «басовик» размером побольше. Однако если ты откроешь корпус OZAKI, то обнаружишь, что верхний динамик — муляж. Вместо высокочастотного излучателя вклеена черная пластмассовая кругляшка.

Не расстраивайся, благодаря металлическому диффузору нижний динамик дает довольно широкий спектр частот. Как выяснилось в нашей лаборатории, колонки звучат неплохо: громко, чисто и разборчиво, только басов в них не хватает. Ничего удивительного: для хорошего воспроизведения низких частот нужны огромные диффузоры и тяжелые объемные корпусы из дерева.

Колонки OZAKI VA202 2.0 — шикарный вид и четкий звук

Мы рекомендуем колонки OZAKI VA202 2.0 тем, кто хочет «озвучить» свой компьютер, не тратя лишних денег. Однако любителям сочных басов и многоканального пространственного звучания лучше поискать что-нибудь другое. **Иван Рогожкин**

СДЕЛАЙ САМ

Virtual PC — машина времени

Восстанавливаем ход компьютерной истории вместе Алексей Морозов

Во времена, когда компьютеры были слабенькими, и у них мало что получалось, гражданин из небезызвестной конторы Microsoft при помощи соратников соорудил MS-DOS — операционную систему, которая вдохнула жизнь в IBM PC. А дальше — пошло-поехало. С начала восьмидесятых годов прошлого столетия игровые программы множатся как грибы после дождя. Сегодня созданием игр занимаются огромные компании, где сотни служащих могут годами создавать одну-единственную игру. А поначалу программистом, сценаристом и художником выступал один и тот же человек. Для MS-DOS были выпущены тысячи, даже десятки тысяч игр. Не все стали хитовыми, но многие доставили массу приятных эмоций своему создателю и его друзьям. Некоторым играм, придуманным в те стародавние времена, была уготована невероятная судьба. Sim City, Doom, Civilization — о них говорят и помнят даже в XXI веке! Прогресс не стоит на месте, многие из читателей могли и не слышать о MS-DOS и Windows 3.1, но, наверняка, не прочь посмотреть на игры, в которые часами резались их родители. Эра Windows XP практически загубила мечту многих познакомиться с наследием прошлого, но не надо отчаиваться — добрые люди подумали о нас и сделали Virtual PC. Эта программа, эмулирующая старый компьютер, напоминает машину времени. Прямо сейчас я предлагаю тебе с помощью Virtual PC отправиться в далекое прошлое. Там будет весело.



ПРАВИЛО №1

Определись со своими желаниями

Задайся вопросом: для чего тебе нужны акустические системы? Постарайся определить, что для тебя важнее: точное звуковоспроизведение, приятный внешний вид, низкая цена, малые габариты, возможность создавать пространственную звуковую панораму, мощность, удобство управления? Выпиши все критерии на листке бумаги в столбик в порядке понижения их значимости.



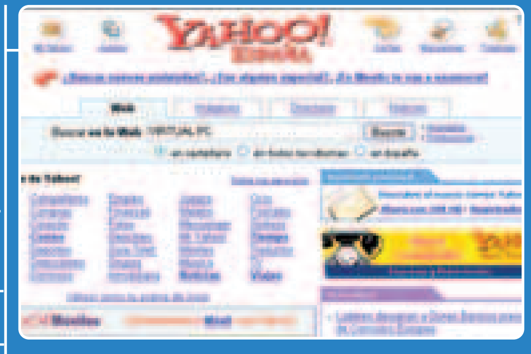
ПРАВИЛО №2

Обзаведись загрузочным диском

Тебе потребуется загрузочная дискета с операционной системой MS-DOS и драйверами мыши. Если у тебя ее нет, обзвони друзей, в особенности тех, кто не первый десяток лет состоит в крепкой дружбе с компьютером, — у них такая дискета точно найдется. Еще ее можно сделать на компьютере с системой Windows 98 (но не Windows ME). Зайди в Панель управления, щелкни на значке «Установка и удаление программ» и выбери закладку «Загрузочный диск».

Шаг №1

Разыщи Virtual PC

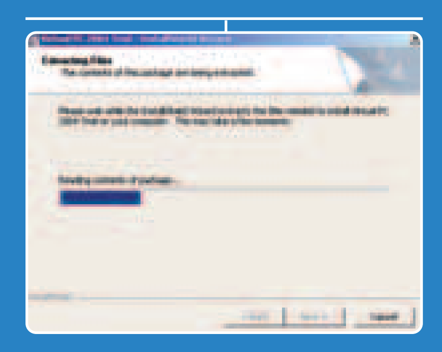


Первый шаг — розыск Virtual PC. Стать владельцем этого наиполезнейшего продукта не так уж и сложно. Первым делом можно проверить поисковые системы Интернета, введя в строке запроса download Virtual PC. Полагаю, что результат работы поисковых роботов тебя устроит. Тебе будет предложена масса ссылок на серверы, откуда можно без труда загрузить себе на винчестер пробную (trial) версию программы. Кстати, она была опубликована на диске, который прилагался к майскому номеру журнала PC Magazine.

Для тех же, кто не вкусил всех прелестей глобальной сети и подписки на компьютерные журналы, а также для любителей сэкономить трафик и время имеется иной вариант. Двигай из дома в сторону компьютерного магазина — потратив 130 американских долларов, ты станешь счастливым обладателем полнофункциональной версии Virtual PC.

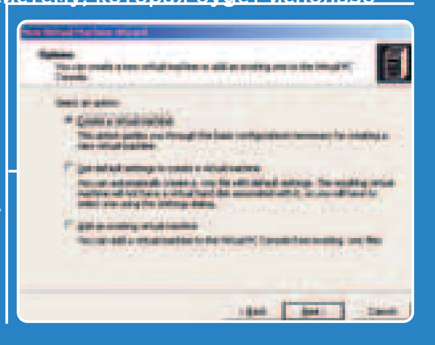
Шаг №2
Установи Virtual PC

Пугаться не стоит, установка — это совсем не сложно. Задавать лишних вопросов программа не будет, твоя задача — щелкать по кнопкам Next («далее»), появляющимся одна за другой. В самом конце тебе придется нажать кнопку с надписью Finish («закончить»). Вот и долгожданный финал. С установкой Virtual PC ты справился. Идем дальше.



Шаг №4
Создай виртуальную машину

Далее щелкаем по значку Microsoft Virtual PC, расположенном в меню «Пуск» или на Рабочем столе. Если программа была вытащена из Всемирной паутины, первоначально при запуске Virtual PC ты получишь информацию о числе дней, которые остались до окончания веселья. Зарегистрируйся, и веселье никогда не закончится.
Главное окно программы на удивление мало, но возможности Virtual PC от этого не уменьшаются. Первое наше действие — создание виртуальной машины. Для воплощения мечты жмем на экранную кнопку New, и перед нашим взором появляется Мастер, который будет нам помогать. Жмем кнопку Next (как при установке), далее, ничего не меняя (я имею в виду переключатели), еще раз щелкаем на Next. Придумываем остроумное название для создаваемой своими руками виртуальной машины и опять нажимаем Next. Покончив с «творческой» работой, выбираем в списке операционную систему, которая будет использоваться на виртуальной машине (в нашем случае это MS-DOS). Следующий шаг — выбор объема памяти. Оставь 32 Мбайт, которые предлагает Мастер; если этого тебе покажется много, уменьшай до 4 Мбайт с помощью специального ползунка. Закончив выделять память, снова нажимаем на Next. На следующем шаге задерживаться не будем, так что опять Next.



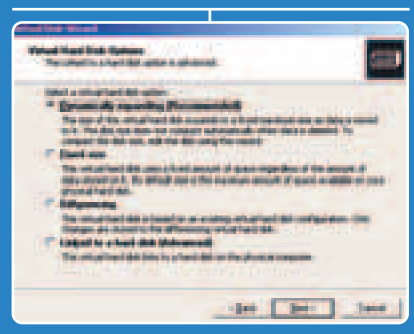
Шаг №3
Перекачай древние игры

Для начала, как и в случае с Virtual PC, следует воспользоваться поисковыми системами, особенно если ты определился с выбором игры — к примеру, намереваешься покрошить пиксельную кашу (монстров в Doom I) или желаешь подстрелить пару негодяев с парашютом за спиной. Полагаю, ветераны догадались, о какой игре идет речь. Тем, кто хочет все и сразу, стоит зайти на сайт www.dosgames.com. Там можно отыскать горы игр, которые не стали хитами, но стоят потраченного на них времени. Любители сэкономить время и трафик, похоже, уже затряслись. Не бойтесь! Многие старые игры состоят из нескольких сотен строчек кода, в них нет умопомрачительных заставок, а размер исполняемого файла просто ничтожен по сравнению с современными игрушками.



Шаг №5
Задай виртуальный жесткий диск

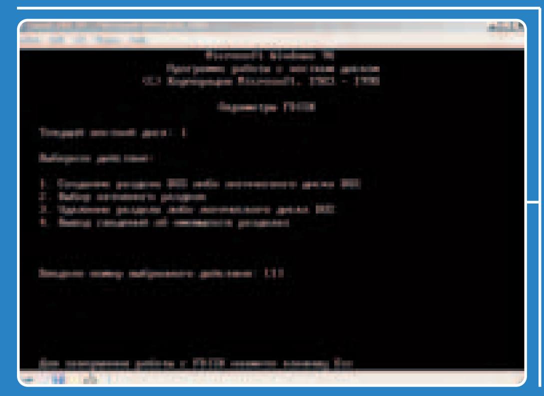
Далее тебе предложат указать расположение виртуального жесткого диска. Я, к примеру, оставил настройки по умолчанию и опять нажал на Next. Учти, ты в любой момент можешь изменить параметры имеющегося диска или добавить новый, дав команду File/Virtual Disk Wizard.
Вот и долгожданный финиш — виртуальная машина построена! Однако придется еще немного попотеть над переносом игр.



Шаг №6

Сформируй виртуальный диск

Самое сложное позади, но свет в конце тоннеля еще не виден. Следующий смелый шаг — создание логического раздела на жестком диске и его дальнейшее форматирование. Напомню всеми давно забытые, но оставшиеся навеки любимыми команды MS-DOS: Fdisk и Format. Если ты знать не знаешь, что это такое, призови на помощь друга-компьютерщика или проштудируй древние фолианты по MS-DOS, завалявшиеся в технической библиотеке еще с прошлого тысячелетия.

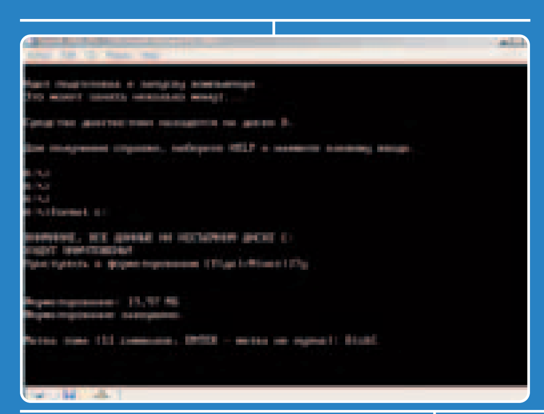


В прожорливую пасть флоппи-дисковода вставляем 3,5-дюймовую дискету, на которой осели загрузочные файлы. В консольном окошке программы Virtual PC щелкаем мышью на кнопке Start, после чего смирно дожидаемся окончания гудения дисковода. По завершении загрузки на черном траурном фоне мы увидим сообщение о бедственном положении в связи с отсутствием на жестком диске разделов FAT или FAT32. Не беда. Вводим с клавиатуры команду fdisk, размашисто шлепаем по клавише Enter, отвечаем на пару каверзных вопросов и радуемся результату.

Шаг №7

Отформатируй виртуальный диск

Перезагружаем виртуальный компьютер с помощью команды Action / Reset. По окончании загрузки воспользуемся командой format c:\. Форматирование должно пройти быстро и без неожиданностей, нужно будет лишь задать метку тома. Далее переходим к следующему этапу.



Шаг №8

Да будут игры!

Осталось запустить игру, например Doom, но для этого сначала стоит перебросить ее на виртуальный жесткий диск. Создадим папку, где будет храниться игра. Для этого набери C:\, затем md doom. Эти нехитрые команды создадут на виртуальном диске каталог под именем doom. Затем в дисковод вставляем носитель, где уютно расположился наш раритет, и входим в каталог с игрой (команды a:\ и cd doom). Затем вводим такую команду: copy *.* C:\doom. Теперь игра нашла свое пристанище на жестком диске. Для того чтобы снова оказаться на нем, печатаем C:\.

Для запуска игры мы должны перенестись в каталог, где она обитает, для чего вводим команду cd doom. Вот мы и дошли до самого долгожданного этапа, нам остается ввести всего одну команду, чтобы окунуться в бездонный мир первобытных игр. Не стану тебя терзать, набери в командной строке doom.exe и не забудь включить будильник.





ПОЗДРАВЛЯЮ!

Ты своими руками создал настоящую машину времени — несмотря на все барьеры и подводные камни, которые встречались на твоем пути. Теперь можешь смело отправиться в далекое игровое прошлое и угробить остаток лета, занимаясь прохождением самых увлекательных игр.

ТЕСТИРУЕМ

Геймпады: держи рогалик обеими руками!

Человечество использует геймпады с древнейших времен. Просто они постоянно меняются, принимая различные формы: рукояти плуга, бумеранга, велосипедного руля... Алексей Морозов, Иван Рогожкин

Компьютер похож на швейцарский армейский нож. Только вместо лезвий и инструментов у него периферийные устройства. Хочешь рисовать — подключай графический планшет. Нужно ксерокопировать — воспользуйся сканером и принтером. Есть желание поиграть — возьми джойстик или геймпад.

В этом обзоре мы рассмотрим одиннадцать геймпадов — от простейших с несколькими кнопками и переключателем до расфуфыренных с пропорциональными джойстиками и внутренними моторчиками, создающими вибрацию для пущей убедительности.

Кому и для чего они нужны? Владельцы игровых приставок, привыкшие к геймпаду, считают, что нет ничего естественнее, чем подключить такую штуковину к персональному компьютеру. В 3D-шутерах, стратегиях, ролевых играх и квестах, как нам кажется, геймпады покажут себя слабо. А вот автогонки, космические и авиасимуляторы, а также спортивные игры — совсем другое дело.

Дискретные геймпады

Пусть слово «дискретный» не пугает тебя. Оно означает, что управление идет скачками — бросок влево или вправо, гранату кидай, закрылки выпускай, пли! Такие геймпады хороши для игр, где в первую очередь нужна молниеносная реакция, а не точность.

Дискретные геймпады обычно стоят дешевле пропорциональных, которые обеспечивают плавное управление. Однако часто встречаются и универсальные модели с переключателем — они могут работать в обоих режимах.

USB или Game Port?

Игровые порты (**Game Port**) появились в компьютерах в конце восьмидесятых годов вместе с звуковыми платами **Sound Blaster** сингапурской фирмы Creative. К 15-контактному D-образному разъему можно было подключить два двухкоординатных пропорциональных джойстика (или один четырехкоординатный) и четыре кнопки.

Теоретически такие джойстики должны были быть очень точными и отслеживать малейшее движение рукояти. На практике же из-за пульсаций напряжения питания в компьютере и электрических наводок на кабель джойстик с игровым портом работает с погрешностями. Даже когда рукоять неподвижна, указатель на экране немного колеблется, мешая точно попадать в цель.

Цифровые джойстики широко распространились после появления интерфейса **USB** в 1996-1997 гг. Число кнопок в них практически не ограничено, так что каждый производитель может проявить свое творчество (некоторые ухитряются посадить на геймпад больше кнопок, чем пальцев на обеих руках). Пропорциональные манипуляторы в цифровых джойстиках и геймпадах часто называются аналоговыми, а на деле работают в цифровом режиме, просто число градаций (ступенек) в них очень велико, а сами градации настолько малы, что управление получается чрезвычайно плавным и точным. По точности передачи движения пропорциональные манипуляторы с USB-интерфейсом намного превосходят манипуляторы с игровым портом.

V-образный раритет

GENIUS MAXFIRE G-08X

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095) 745-5511** ЦЕНА: **$10** ВЕРДИКТ: **3**

MaxFire G-08X — геймпад от известного в России производителя компьютерной периферии, доступный и интересный во всех отношениях. На корпус из пластмассы скучноватого черного цвета (а как бы хорошо смотрелся серебряный или золотой!) посадили ни много ни мало — целых восемь кнопок и восьмипозиционный переключатель направления. Восемь кнопок, конечно, не рекорд, но для недорогого геймпада — очень неплохо.

Что же даст тебе MaxFire G-08X? При управлении виртуальным грузовиком не надо будет тянуться к клавиатуре, чтобы включить ближний свет или дворники, если сумасшедший ливень вдруг зальет вымышленный мир. Правда, если ты не живешь в полном одиночестве, брать в руки MaxFire G-

08X в ночное время мы решительно не советуем. Из его недр раздаются звуки, способные удивить и даже напугать свидетелей твоей игры.

Впрочем, на этот недостаток можно закрыть глаза (то есть заткнуть уши), списав все на низкую цену. Зато держать геймпад в руках — одно удовольствие. После нескольких часов игры наши драгоценные ручки не ныли и даже не покраснели, не говоря уже о страшных мозолях, которые, по словам современников, могут появляться, если в руках окажется конструктивно непродуманное и неудачно спроектированное устройство.

MaxFire G-08X неплохо проявил себя в играх, особенно в футбольном и хоккейном симуляторах (**FIFA 2004, NHL 2003**) и в **«Дальнобойщиках»**. Во всех случаях геймпад продемонстрировал отличную скорость реакции. А удачное расположение клавиш внесло свою лепту в наше триумфальное восхождение на Олимп футбольной славы.

MaxFire G-08X подключается к компьютеру через устаревший и отживший свое игровой порт (наверно, USB-порт смотрелся бы уместнее). В связи с этим обойтись без установки драйверов не удается, но, к счастью, они есть на прилагаемом к устройству компакт-диске. Но даже после инсталляции драйверов сразу играть не получится. Придется повозиться над настройкой в Панели управления. Процесс это долгий и нудный, но четко и понятно описанный в прилагаемой инструкции пользователя, переведенной на четырнадцать языков, среди которых присутствует и русский.

В **MaxFire G-08X** существенные плюсы сочетаются с существенными минусами. Временами его хочется выкинуть за окно или пробить им бетонную стену, но бывают моменты, когда искренне его благодаришь. И кажется, что с помощью клавиатуры с мышкой достичь больших успехов в некоторых играх просто невозможно, а с **MaxFire G-08X** же море по колено. Хотя, как ты догадываешься, это просто видимость.

Рекомендуем геймпад **Genius MaxFire G-08X** незадачливым игрокам, в компьютерах которых нет USB-портов.

★★★☆☆



MaxFire G-08X подключается к старому доброму игровому порту



К победе на крыльях Logitech WingMan Precision!

★★★★☆

LOGITECH WINGMAN PRECISION USB

Цифровой бумеранг XXI века

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.com**
ГДЕ КУПИТЬ: **USN Computers** URL: **(095) 775-8202**
ЦЕНА: **$12** ВЕРДИКТ: **4**

Этот геймпад прост и незатейлив, как деревянная доска. На нем ты найдешь восьмипозиционный переключатель направления, два курка и четыре кнопки общего назначения, больше ничего. Кнопки работают почти бесшумно (можно играть даже ночью, когда все вокруг спят), а переключатель размечен — ты не ошибешься, выбирая направление.

Форма **WingMan Precision** понравится прогрессистам. Этот геймпад выглядит современно и динамично, словно крылья сверхзвукового истребителя, выгодно отличаясь от округлых обмылков и пухлых окорочков других производителей. И хотя полупрозрачная пластмасса немного скользит, благодаря большим размерам и удобному захвату устройство не выскользнет из рук.

Установка геймпада прошла без проблем — операционная система Windows XP успешно его обнаружила и подключила все нужные драйверы, не задав ни единого вопроса. В играх **WingMan Precision** отличился быстротой реакции.

Говорят, что все гениальное просто. По крайней мере, с **WingMan Precision** тебе не придется ломать голову над тем, как распределить управление в игре между дюжиной кнопок. Рекомендуем этот геймпад аскетичным игрокам.

На хвосте у компьютера

TRUST SIGHT FIGHTER ACTION USB

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Trust** URL: **trust.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095) 787-5900** ЦЕНА: **$10,5** ВЕРДИКТ: **3,5**

Скажем сразу: этот геймпад для тех, кто любит свободу, но не желает тратить на нее большие деньги. Максимальную свободу в игре с геймпадом дает беспроводное соединение, но **Sight Fighter Action** имеет провод длиной 2,5 м, что зачастую не хуже — можно отойти на середину комнаты.

Пластмасса в **Sight Fighter Action** не очень качественная (видны мелкие трещины от усадки), зато приятная на ощупь. Форма устройства из-за довольно большой его толщины покажется удобной не всем. Если ты — снежный человек с огромными ручищами, тебе **Sight Fighter** будет в самый раз.

Средства управления минимальные: два серебристых курка под указательными пальцами, сиреневый восьмипозиционный переключатель направления и шесть металлизированных кнопок на верхней панели. Заметь: кнопки имеют разные размеры, а средняя в нижнем ряду отмечена шишечкой, чтобы ты, не отрывая глаз от экрана, мог на ощупь определить, куда попал твой палец. Кнопки нажимаются мягко и определенно, но щелкают в момент отжатия, а не нажатия, чтобы сбить с толку противников и запутать друзей, которые смотрят, как ловко ты играешь.

Система Windows легко определяет **Sight Fighter Action** и подключает нужные драйверы, так что никакие установочные диски этому геймпаду не нужны. Можно сразу начинать играть. Во время игр протестированный нами образец работал надежно и четко. Учитывая минимальный набор возможностей, мы рекомендуем эту штуковину тем, кто не любит ничего лишнего и полагается не на технику, а на свою реакцию.

Trust Sight Fighter Action — сама простота

Маленькое оружие большого игрока

THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 3

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Guillemot** URL: **www.thrustmaster.com** ГДЕ КУПИТЬ: **USN Computers** URL: **www.usn.ru** ТЕЛ.: **(095) 775-8202** ЦЕНА: **$16** ВЕРДИКТ: **4**

Что же такого особенного в марке **Thrustmaster**, если простейший дискретный геймпад с восьмипозиционным переключателем направления, четырьмя курками (по два под большим пальцем каждой руки, наверное, для особо военизированных товарищей) и четырьмя кнопками стоит 16 долларов?



Аккуратный трехцветный дизайн, незатейливый и строгий, привлечет внимание эстетов. Честно скажем, нам хотелось бы, чтобы геймпад был чуть побольше, в руках он почти не виден. Зато все средства управления расположены удачно и легко доступны.

Внимательно присмотревшись, можно увидеть блестящие серебристые металлические вкрапления на синей пластмассе. Кнопки нажимаются довольно вязко, но бесшумно, давая четкое ощущение срабатывания.

Восьмипозиционный переключатель направлений отмечен стрелочками, никакой другой маркировки на средствах управления нет. В комплекте поставляется только руководство по подключению. А больше ничего и не нужно — операционная система нормально распознает геймпад. В играх **FireStorm Digital 3** не подведет, конструкция надежная, а игрок не будет отвлекаться на лишние кнопки.

Мы рекомендуем **FireStorm Digital 3** тем приверженцам известной марки **Thrustmaster**, которые хотят иметь геймпад для несложных игр.

Кнопки на Thrustmaster FireStorm Digital 3 нажимаются бесшумно: можно играть ночью!

Пропорциональные геймпады

Знаешь ли ты, что такое аналоговый компьютер? В семидесятые годы прошлого века цифровые компьютеры были очень дороги, и в научных лабораториях довольно часто можно было встретить аналоговые компьютеры. Впрочем, слово компьютер тогда практически не использовалось, вместо него говорили «вычислительная машина».

В аналоговой ЭВМ операция умножения выполнялась усилителем напряжения, деления — аттенюатором (делителем напряжения), тангенсы не вычислялись, а получались с диода. Результат всегда выходил приблизительным.

Лично нам как людям мягким и деликатным было бы легче общаться с аналоговым компьютером, чем с цифровым. Когда машина спрашивает, следует ли сохранить файл, да еще и требует четко ответить «да» или «нет», мы теряемся. Нам хотелось бы дать ответ помягче, более обтекаемый: «Скорее да, чем нет». Не знаем, как ты, читатель, а мы не триггеры, которые могут находиться

только в одном из двух фиксированных состояний. Чуешь, куда ветер дует? Мы намекаем на то, что геймпады с одними только переключателями и кнопками некоторым людям кажутся противоестественными. Лично мы считаем, что в геймпаде обязательно должен быть какой-то плавный регулятор или пропорциональный джойстик, чтобы можно было аккуратно рулить по трассе, а не дергать автомобиль из стороны в сторону, а также чтобы легче было наводить перекрестие прицела. В этой части нашего обзора мы рассмотрим геймпады, в которых есть хотя бы один плавный регулятор.

Сочный тропический фрукт

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Asian Games Corp.** URL: **www.asian-games.com.tw**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095) 787-5900** ЦЕНА: **$5** ВЕРДИКТ: **4**

ASIAN GAMES SPIRIT GRIP SF-3902V

Фирма **Asian Games**, похоже, специализируется на приборчиках для Джеймса Бонда: на геймпаде **Spirit Grip SF-3902V** можно прочесть все, что угодно, кроме его названия. Эта модель имеет всего один плавный регулятор — колесо, которое удобно применять для управления газом и торможения. Остальные средства управления дискретные. Это восьмипозиционный переключатель направлений, четыре курка (два под указательные и два под средние пальцы) и шесть программируемых кнопок общего назначения с лицевой стороны.

Spirit Grip (его название можно перевести с английского как «Захват духа») имеет внутри два вибромоторчика — небольших электрических двигателя, на валу которых посажены эксцентрики, эдакие полукруглые железки. Когда моторчики начинают работать, геймпад вибрирует, а у игрока захватывает дух.

А вот фирменные хитрости — кнопки Turbo и Clear. Первая позволяет куркам и кнопкам общего назначения задать режим быстрой стрельбы, вторая — отменить этот режим. Удобно. Кнопка On/Off включает и отключает режим вибрационной обратной связи.

Своей пухлой формой геймпад напоминает заморский фрукт, раздувающийся от вкуснейшего сока. Пластмасса дешевая, но гладкая и полупрозрачная почти везде, кроме серебристой вставки посередине.

Малиновые кнопочки нажимаются довольно легко и приятно. Под ними находятся... нет, не металлические пружинки, а упругие резиновые колпачки, наподобие тех, что используются в мембранных клавиатурах. А вот колесный регулятор, неаккуратно выштампованный из скользкой пластмассы, утоплен глубоковато — его вращать неудобно.

Драйверы к геймпаду оформлены довольно оригинально: на тестовом экране ты увидишь забавные объемные кнопки морковного цвета. Примечательно, что колесо с прилагаемым драйвером работает наоборот: вращая его вперед, ты будешь тормозить, назад — разгоняться. Хи-хи!

Сквозь прозрачную пластмассу геймпада Spirit Grip SF-3902V видно, как нажимаются кнопки и работают моторчики вибрационной обратной связи

Итак, **Spirit Grip SF-3902V** — неплохой геймпад начального уровня с вибрационной обратной связью и удивительно низкой ценой для своих возможностей. Рекомендуем его любителям аркад, спортивных игр и простеньких «леталок».

Жемчужина из Азии



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Asian Games Corp.** URL: **www.asian-games.com.tw**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095) 787-5900**
ЦЕНА: **$8** ВЕРДИКТ: **4,5**



Благодаря перламутровому цвету **Pro Grip SF-4201** тайваньской корпорации Asian Games смотрится среди других геймпадов словно жемчужина среди горошин. Полукруглый ряд служебных кнопок, смахивающих на бусины, усиливает образ. Но это, так сказать, для души эстетствующего пользователя. Что же мы имеем для игр? На геймпаде ты найдешь два пропорциональных мини-джойстика, восьмипозиционный переключатель направлений, четыре курка, шесть программируемых кнопок общего назначения и фирменные кнопки Macro, Clear, Turbo и Analog.

Функции Turbo и Clear такие же, как у геймпада **Spirit Grip** той же фирмы, а Macro позволяет задать последовательность действий, которая бу-



Геймпад Asian Games Pro Grip SF-4201 имеет любопытную функцию Macro

дет вызываться одним нажатием кнопки. Если в игре приходится часто повторять одно и то же действие, кнопка Macro тебе очень пригодится. Кнопка Analog переключает режимы работы геймпада. Если ты — любитель приставок, учти: согласно информации производителя, геймпад **Pro Grip SF-4201** может через специальный переходник подключаться к приставке Sony Playstation.

Да, чуть не забыли, внутри есть моторчики с эксцентриками, создающие вибрацию. Только не перестарайся с интенсивностью вибрации, иначе получится не игра, а репетиция болезни Паркинсона!

Геймпад надежно лежит в руках и не выскальзывает, благодаря резиновым ребристым вставкам по бокам. Грибки мини-джойстиков, одетые в резиновые шапочки, не скользят под пальцами, кнопки нажимаются почти бесшумно, но дают почувствовать момент срабатывания.

Единственное замечание к конструкции — слишком малый размер кнопок 9 и 10. И еще, в документации какая-то путаница, геймпад кое-где назван рулевым колесом. Но все эти недостатки превращаются в ничто, когда узнаешь его цену — всего 8 долларов!

Геймпад **Pro Grip SF-4201** фирмы Asian Games получает титул **«Выбор редакции»** за чрезвычайно выигрышное сочетание цены и функциональных возможностей. Мы рекомендуем его экономным пользователям.

★★★★☆

Словарик

Force Feedback – силовая обратная связь, используемая в джойстиках и рулях. Создает реалистичное ощущение в игре, поскольку игрок через рукоять джойстика или руль чувствует поведение летательного аппарата или автомобиля, характер дорожного покрытия, препятствия на дороге, столкновения или отдачу от стрелкового оружия.

Game Port – игровой порт. Устаревший 15-контактный интерфейс для подключения к компьютеру аналоговых джойстиков и геймпадов. Обычно бывает совмещен с портами MIDI In и MIDI Out, они используются для работы с электронными музыкальными инструментами, например, синтезаторами.

USB (Universal Serial Bus) – современный интерфейс для подключения к компьютеру геймпадов, джойстиков, цифровых фотокамер, сканеров и прочего оборудования.

Vibration Force (Rumble Force) – вибрационная функция, упрощенный вариант Force Feedback. В отличие от Force Feedback, не позволяет создавать рывки и сопротивление управлению, но может передавать такие эффекты, как вибрация от двигателя или шум колес на посыпанной гравием дороге.

Автоповтор – функция автоматического частого нажатия на кнопку. Используется для непрерывной стрельбы и выдачи автоматных очередей.

Переключатель направлений – подпружиненная крышечка. Используется для задания направления движения героя или направления обзора. Обычно имеет восемь позиций: вперед, назад, влево, вправо и четыре диагональных. Также известен как переключатель обзора (обычно в авиасимуляторах) и D-pad.

Руководство пользователя – непосредственный начальник и руководители более высокого ранга, включая президента фирмы. Для домашнего пользователя это жена или бабушка.

Скромный лидер чемпионской гонки

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.com** ГДЕ КУПИТЬ: **USN Computers** URL: **www.usn.ru** ТЕЛ.: **(095) 775-8202** ЦЕНА: **$32** ВЕРДИКТ: **4**

LOGITECH DUAL ACTION

Геймпад Logitech Dual Action относится к моделям среднего класса, собственно, как и большинство устройств в этой части нашего обзора. Чем же он лучше или хуже своих сородичей? Давай разбираться вместе.

Внешний вид геймпада показался нам элегантным и аккуратным, без так называемых дизайнерских находок, которые очень часто душат изделия, претендующие на лидерство в своем классе. Спинку геймпаду выкрасили синим цветом, а животик додумались разукрасить черным. Носик, глазки, щечки, ушки, в общем, все то, на что тебе придется нажимать, раскрасили в черный. Короче, все детали представляют собой единое целое и выглядят неплохо. По форме Logitech Dual Action Analog слегка напоминает агрегат, поставляемый вместе с консолью PlayStation 2: примерно те же размеры, похожее расположение кнопок и аналоговых джойстиков; но геймпады все немного похожи друг на дружку...

Держать сей агрегат в руках не совсем удобно: рукояти слишком сильно загнуты вниз и коротки. Материал, из которого слепили устройство, оказался приятным на ощупь и совсем не скользким. Кнопочки не показались нам из-





лишне ожиревшими или слишком тощими, нажимать на них не надоест и мозоли на руках не вырастут. Кстати, по количеству кнопок (8) и курков (4) **Logitech Dual Action Analog** один из лидеров в сегодняшнем тестировании, все кнопки программируемые — не особенно требовательному геймеру этого будет достаточно.

Аналоговые джойстики (их два) имеют средние размеры. Некоторые действия в игре можно возложить на их плечи, вернее, шляпки. А вот переключатель на восемь направлений получился неказистым, и мы перенесли его функции на аналоговые джойстики.

При подключении **Logitech Dual Action** к компьютеру проблем возникнуть не должно. Вставил диск с драйверами в CD-накопитель, нажал кнопку Next, и вот уже программа установки требует воткнуть шнур в свободный USB-порт. Шнур у геймпада длинный и в меру тонкий, так что ты сумеешь ощутить себя настоящим дирижером, то поднимая геймпад к потолку, то опуская к полу.

В небольшой коробочке, где поселился **Logitech Dual Action Analog**, обитает завернутая в целлофан инструкция, а также компакт-диск с драйверами для множества операционных систем, на котором в придачу разместились кое-какие бесполезные программы. Большим сюрпризом для нас оказалась возможность изучить особенности геймпада и условия гарантии на русском языке. Logitech, конечно, не единственный производитель, озабоченный переводом руководств на русский язык, взять, к примеру, Genius, но, как ни прискорбно, многие геймпадостроители не думают о русскоговорящих геймерах.

Logitech Dual Action пришелся нам по вкусу, но то, что съедобно для нас, может оказаться смертельной отравой для тебя, так что семь раз подумай, прежде чем отдавать деньги продавцу.


Logitech Dual Action Analog не вырвется из рук

★★★★☆

Чернокожий претендент на место под солнцем

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek**
URL: **www.saitek.ru** ЦЕНА: **1400 руб.** ВЕРДИКТ: **4**

SAITEK P2500 RUMBLE FORCE

Обилие элементов управления — отличительная черта геймпада под торговым названием **Saitek P2500 Rumble Force.** Хорошо это или плохо? Конечно, хорошо, но только в том случае, если они расположены с умом. Тестируемый геймпад — наглядный тому пример. Несмотря на скромные размеры, на **P2500** аккуратно разместились два аналоговых джойстика, восьмипозиционный переключатель направлений и одиннадцать кнопок плюс система вибрационной обратной связи. Этого хватит почти для любого симулятора, кроме самых сложных «леталок».Ты только представь, сколько разнообразных действий можно доверить выполнять малышу **P2500**!

Управлять этим хозяйством — одно удовольствие. Кнопки нажимаются мягко, без характерного для бюджетных геймпадов стука. Держать в руках **P2500 Rumble Force Pad** очень удобно. После длительного футбольного матча, когда руки изрядно намокли, Saitek не стремился выскочить из цепких ладоней геймера. Два аналоговых миниджойстика легко наклоняются в любом направлении. Возложить управление оптическим прицелом снайперской винтовки можно как раз на них — по материалу, из которого они сделаны, абсолютно не скользят руки, вдобавок этот материал не вызывает аллергии.

В меру длинный хвост геймпада нужно подключать к USB-порту компьютера. Напомним, что USB-порт — это намного лучше, чем Game Port, точнее и проще в настройке. Хотя устанавливать драйверы и проводить калибровку **P2500 Rumble Force Pad** нужно обязательно.

В коробке из-под геймпада никаких сюрпризов не оказалось. Все весьма обыденно: инструкция, диск с драйверами, на который не удосужились записать какую-нибудь «демку», и, конечно, сам **P2500 Rumble Force**. Кстати, геймпад временами бросает в судороги; для тех, кто желает избежать подобного казуса, конструкторы геймпада поместили на корпус кнопку Rumble, кото-

рая должна отключить часть его мозга, отвечающую за непроизвольное сокращение мышц.

Как ни странно, **Saitek P2500 Rumble Force** нам пришелся по вкусу. И все наши усилия отыскать в нем слабые стороны и технологические промахи разработчиков потерпели полное фиаско. Безусловно, **P2500 Rumble Force Pad** — не эталон, но может небезосновательно претендовать на это привилегированное звание. Рекомендуем сие устройство профессиональным игрокам.





Saitek P2500 Rumble Force: не забудь, для чего какая кнопка!

Металлизированный томагавк

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Trust** URL: **www.trust.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Эргодата»** URL: **www.ergodata.ru** ТЕЛ.: **(095) 787-5900**
ЦЕНА: **$25** ВЕРДИКТ: **3,5**

TRUST 850 VIBRAFORCE FEEDBACK SIGHTFIGHTER

Это серебристое изделие от фирмы Trust выглядит посолидней, чем простейший цифровой геймпад **Trust Sight Fighter Action**. Модель **850 VibraForce Feedback** имеет два пропорциональных регулятора: колесо «газ/тормоз» и горизонтальный ползунок, который удобно использовать как руль направления. Помимо них предусмотрены стандартные курки для указательных пальцев, восьмипозиционный переключатель направлений и шесть кнопок общего назначения.

Геймпад выглядит нарядно. Золотистые кнопки и серебристая шапочка переключателя направлений придают ему особый шик и блеск. Упомянем также длиннющий шнур (2,5 м) и немалый вес геймпада (внутри него находятся два моторчика вибрационной обратной связи).

Устройство удобно и надежно лежит в руках, придавая игроку ощущение уверенности в успехе. Кнопочки упругие и приятные. Курки при нажатии пощелкивают, а верхние кнопки — постукивают. Колесо, на наш взгляд, вращается слишком легко, как бы оно не начало крутиться от вибрации!

Все геймпады с вибрационной функцией требуют установки драйвера — с дискеты или CD-ROM. Так-так, посмотрим, нет ли случайно на прилагаемом к Trust 850 компакт-диске каких-нибудь игр или демо-роликов? Никаких игр, нет даже документации на нескольких языках, обещанной на этикетке диска. Вот тебе и Trust, что в переводе означает «доверие»!

Устанавливаем драйвер, подключаем устройство, все идет, как по маслу. Проверяем работу геймпада, вызвав программу Game Controllers (Игровые контроллеры) через Панель управления. Все в порядке, все кнопочки нажимаются, ползунки работают, только крестик от переключателя направлений почему-то находится не в центре квадрата, а немного сбоку. Входим в закладку Vibration — здесь можно проверить работу вибромоторчиков, как обоих вместе, так и по отдельности, меняя силу вибрации. Шикарно работает, з-з-з-з-з-з-з-з! А это что за закладка Gain Settings? Здесь мы видим три ползунковых регулятора для настройки какого-то рулевого колеса, совершенно не относящиеся к нашему геймпаду. Халтурщики!

Рекомендуем **Trust 850 VibraForce Feedback SightFighter** тем, кто уделяет особое внимание дизайну. Этот геймпад станет прекрасным подарком не слишком требовательному игроку.

Trust 850 VibraForce Feedback SightFighter — нарядный геймпад среднего уровня

Строгий универсал крушит врагов

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL ANALOG 3

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Guillemot** URL: **www.thrustmaster.com**
ГДЕ КУПИТЬ: **USN Computers** URL: **www.usn.ru**
ТЕЛ.: **(095) 775-8202** ЦЕНА: **$38** ВЕРДИКТ: **4,5**

Геймпады марки **Thrustmaster** делаются из высококачественной пластмассы, которую приятно держать в руках. **FireStorm Dual Analog 3** — не исключение. Эта элегантная черная игрушка снабжена двумя пропорциональными мини-джойстиками с резиновыми крышечками, восьмипозиционным переключателем направлений, четырьмя кнопками на верхней панели и шестью (!) курками — по два под каждым указательным пальцем и по одному под средним. Учитывая, что на мини-джойстики тоже можно нажимать, получим впечатляющее число кнопок — 12 штук.

Помимо этого на геймпаде есть два светодиода, показывающие режим работы, и кнопка переключения режимов «аналоговый/цифровой». В аналоговом режиме работают все средства управления. В цифровом левый мини-джойстик отключается, а переключатель направлений превращается в дискретный манипулятор. Однако правый мини-джойстик продолжает работать в пропорциональном режиме.

Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 работает в цифровом и аналоговом режимах

Кнопки на геймпаде не подписаны, и вот почему: с помощью программы Thrustmapper, которую, правда, нужно сначала загрузить с Web-узла производителя или переписать с какого-нибудь диска (они часто прилагаются к игровым журналам), можно вызвать готовые настройки (профили) для десятков игр. Так что одна и та же кнопка может открывать двери, заставлять героя сделать удар, выпускать шасси самолета и мало ли что еще. Создав профиль для конкретной игры, можно сохранить его на диске и использовать в дальнейшем. Так что возиться с настройкой при каждом запуске игры тебе не придется. Кроме того, из Интернета можно загружать готовые профили для различных игр.

Никаких драйверов для **FireStorm Dual Analog 3** устанавливать не нужно: операционная система легко распознает геймпад и задействует все его возможности. Мини-джойстики отлично отрабатывают движение и совсем не имеют люфта — рука твоя не дрогнет. Бац-бац! А вот курки для указательных пальцев немного разболтанные, нажимаются нечетко и с каким-то приглушенным неопределенным звуком вместо звонкого щелчка. Зато переключатель направлений работает отлично — мягко и надежно. И хотя в **FireStorm Dual Analog 3** нет вибрационной обратной связи, мы получили истинное удовольствие от игры с этим геймпадом.

Рекомендуем **FireStorm Dual Analog 3** владельцам больших библиотек игр, любящим настраивать геймпады на свой вкус.





Выходец из спортзала



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Guillemot**
URL: **www.thrustmaster.com**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»** URL: **www.alion.ru**
ТЕЛ.: **(095) 727-1818** ЦЕНА: **$40** ВЕРДИКТ: **5**

Геймпад Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 явно выступает в категории супертяжеловеса. Собственно масса устройства не слишком велика (чистый вес — 330 граммов), речь идет скорее о функциональных возможностях.

Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 — один из рекордсменов по количеству программируемых кнопок, у него их двенадцать. Ты только представь себе, как сложно разместить столько кнопок, пусть даже на большом корпусе! Инженеры Thrustmaster предложили весьма занятное решение, вынеся два здоровых курка для средних пальцев на брюхо устройства, в результате чего общее число курков достигло шести. Весьма оригинально. Впрочем, многим может показаться, что производитель явно переборщил с кнопками, ведь использовать все двенадцать штук одновременно просто нереально. Очень часто в играх быстро меняется сюжет, и вспомнить моментально, какая кнопка за что отвечает, не хватает времени; в результате перед глазами вскоре появляется до боли знакомая надпись: Game Over.

Дизайн устройства вызвал у нас положительные эмоции. Порадовала удачная цветовая гамма: черный корпус, синие кнопочки и серебристые вставки на верхней панели. Кстати, корпус сделан из необычного, но невероятно приятного на ощупь материала. Полупластмасса-полурезина, мягкая и очень гладкая. Одним словом, держать в руках Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 — одно удовольствие.

На спине у Thrustmaster FireStorm Dual Power 3 были обнаружены два аналоговых джойстика, напоминающие шампиньоны, — такие же маленькие и приземистые. Им бы чуть-чуть удлинить ножки (тогда они станут похожи на сыроежки) — управлять стало бы намного удобнее. Применив маленькие аналоговые джойстики, разработчики Thrustmaster

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3

FireStorm Dual Power 3 не остановились — сжатию подвергся восьмипозиционный переключатель направления. Кстати, работает он очень четко и надежно. Кнопки, как и в случае с Genius, на наш взгляд, чересчур голосистые, их мелодичное постукивание действует раздражающе.

Большому кораблю — большое плавание. В нашем случае это увеличенное количество функций. Самая главная из них — вибрационная обратная связь. Действительно, иногда геймпад подергивается. Моторчики не слишком мощные, но дрожь в руках унять сложно.

Большая коробка, как оказалось, всего лишь маркетинговый ход. Комплект поставки скуден. Инструкции на русском языке нет, но проблем с подключением возникнуть не должно. Установил драйверы, вставил шнур в USB-порт, настроил геймпад в Панели управления. Особо одаренные игроки могут воспользоваться фирменной программой Thrustmapper, которая сохраняет готовые профили в файлах, переназначая кнопки и джойстики для разнообразных игр. И можно наслаждаться....

Thrustmaster **FireStorm Dual Power 3** — это большой и сильный геймпад с интересной конструкцией и большим количеством функций, от чего одни будут в восторге, а другие — в ужасе. Будь аккуратен при выборе **Thrustmaster FireStorm Dual Power 3** в качестве подарка — юному геймеру такого монстра не укротить. Мы рекомендуем геймпад **Thrustmaster FireStorm Dual Power 3** самым опытным игрокам с солидным стажем. Присваиваем ему звание **«Выбор редакции»** за высокое качество и отличные функциональные возможности.

★★★★★



Thrustmaster FireStorm Dual Power 3: тяжеловес среди геймпадов

Константин Инин

КРАХ КОМАНДОРА

Ничего святого

Естественно, «Властелина колец» легко превратить в компьютерную игру. И «Гарри Поттера» — легко. Заклинания, битвы, монстры — все так и просится на монитор. Но игры можно сделать из совершенно неожиданных книг. И это могут быть совершенно неожиданные игры.



Фенимор Купер

ЗВЕРОБОЙ. ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

2001 г, издательство «Современное слово».

...В этот миг на узкой полосе земли, которая отделяла бухту от озера, хрустнула сухая ветка.

Или:

...Индеец шел впереди, а Хаттер и Марч крадучись ступали по его следам, стараясь не производить ни малейшего шума. Случалось, впрочем, что сухая ветка потрескивала под тяжестью великана Непоседы или под нетвердыми шагами старика.

Или:

...Зверобой вынужден был руководствоваться исключительно слухом. Один раз ему показалось, что где-то раздался треск сухих сучьев, но напряженное внимание, с которым он прислушивался, могло обмануть его.

Купер много и с видимым удовольствием трещит веточками под ногами персонажей его книг — факт этот достаточно известен.

Добавим хрустящим веточкам немного ритма, и готов данс-симулятор. Большая база хрустов; загораются клетки, и нам нужно вовремя переставлять ноги (или нажимать клавиши). Звуки ломающихся веточек складываются в рисунок. Возможны импровизации. Индейский колорит отражен в уровнях: герой танцует то у костра в лесу, то на берегу реки, то на вершине горы — в общем, малобюджетный, но весьма милый проект. Можно сказать, тематический.

Первое документальное упоминание о кемперских чешках



Борис Пастернак

ДОКТОР ЖИВАГО

«Русская классика. XX век» 2000 г., издательство «Эксмо-пресс».

У дверей вокзала под станционным колоколом стояла высокая пожарная кадка. Она была плотно прикрыта. Гинц вскочил на ее крышку и обратил к приближающимся несколько за душу хватающих слов, нечеловеческих и бессвязных. Безумная смелость его обращения <...> Солдаты опустили ружья.

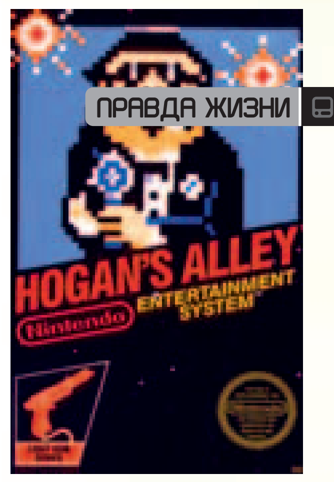
Но Гинц стал на край крышки и перевернул ее. Одна нога провалилась у него в воду, другая повисла на борту кадки. Он оказался сидящим верхом на ее ребре.

Солдаты встретили эту неловкость взрывом хохота, и первый спереди выстрелом в шею убил наповал несчастного, а остальные бросились штыками докалывать мертвого.

При всей печальности ситуации виртуальный тир здесь так и напрашивается. Никаких, естественно, добиваний штыками: просто бочки (вагоны, стены), высовывающиеся враги и стрельба. С уровнями все будет в порядке: книга длинная, локаций из нее можно надергать никак не меньше дюжины. Правда, нужно более точно выбрать героя: солдат, убивший Гинца, — персонаж эпизодический, появляется в книге еще







только один раз, да и то ненадолго. Но, в конце концов, и среди значимых персонажей найдутся любители пострелять, а можно и ввести кого-нибудь нового. Как в Diablo II: сюжет книги — роликами, а персонаж игры догоняет события.

Маргарет Митчелл

УНЕСЕННЫЕ ВЕТРОМ

Издательство «Пушкинская библиотека» 2002 г.



Эшли истекает кровью, быть может, умирает, <...> плечо его пробито пулей. Зажав рукой рот, она стояла и смотрела, как Мелани взяла свежее полотенце, снова приложила к его плечу и надавила, словно хотела силой заставить кровь вернуться в тело. Но полотенце мгновенно стало красным.

<...> — Возьмите себя в руки, — сказал Ретт, и голос его прозвучал жестко, чуть насмешливо. — Он не умрет. А теперь пойдите и посветите миссис Уилкс. Мне нужно послать кое-куда Арчи.

Отличная скриптовая сцена. Идет после долгого боя — Эшли в падении (включается slow-mo) снимает трех врагов; приземлившись, кладет еще двух и прячется за ящиками. Новый прыжок — янки отлетает в сторону, на Эшли сыплется град пуль, но ни одна не задевает его. Так продолжается минут десять, пока Эшли не добирается до нужной точки — и тут его ранят. Облет камеры, кровь из плеча, — все это уже скрипт, управление не у нас; потом «снова приложила к плечу, полотенце мгновенно стало красным» и так далее. Очевидно, в игре плечо не создаст проблем с тем, чтобы немедленно приступить к новому уровню.



«Чтобы снять кожуру, не повредив томат, необходимо ошпарить его кипятком»

Владимир Набоков

ЛОЛИТА

Издательство «АСТ», 2003 г.



little lolitas naked for free nasty amateurs sweet lolitas and young teens on net free hardcore with legal lolitas for free ENTER

Моя же сеть простирается по всему дому, а сам я сижу в кресле, как хитрый кудесник, и прислушиваюсь. Где Ло? У себя? Тихонько дергаю шелковинку. Нет, она вышла оттуда; я только что слышал прерывистый треск поворачивающегося туалетного ролика; но закинутое мной слуховое волоконце не проследило шагов из ванной обратно к ней в комнату. Может быть, она все еще чистит зубы <...>? Нет. Дверь ванной только что хлопнула; значит, надобно пошарить дальше по дому в поисках дивной добычи. Давай-ка пущу шелковую нить на нижний этаж. Этим путем убеждаюсь, что ее нет на кухне... <...> Что ж, будем дальше нащупывать и уповать.

Главное — достаточно качественная звуковая система. Или отображение звука визуально. Отличный stealth action: Гумберт крадется по дому и прислушивается к перемещениям других обитателей. Почему они прячутся друг от друга — это уже второй вопрос. Может, его обложили, и задача — выбраться. Может, он шпионит за семьями, попадая в дом качестве постояльца, и ему просто нельзя выдать себя — приходится получать информацию по-тихому. В центре в любом случае атмосфера: *тихонько дергаю шелковинку и прислушиваюсь.* Нет — будем нащупывать дальше.

Вспомни, как Christof убивает голема в Праге или как Каин с Разиелем размалывает по пять-шесть каменных чудовищ за уровень. Крофт — и та бьется со статуями, пусть и помельче

Лев Толстой

АННА КАРЕНИНА

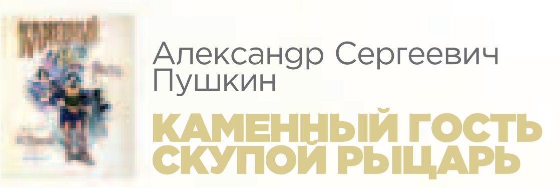
Серия «Бессмертная библиотека»
Издательство «Рипол Классик», 2003 г.

Все счастливые семьи похожи друг на друга, каждая несчастливая семья несчастлива по-своему. Все смешалось в доме Облонских. Жена узнала, что муж был в связи с бывшею в их доме француженкою-гувернанткой, и объявила мужу, что не может жить с ним в одном доме. Положение это продолжалось уже третий день и мучительно чувствовалось и самими супругами, и всеми членами семьи, и домочадцами. <...> Жена не выходила из своих комнат, мужа третий день не было дома. Дети бегали по всему дому, как потерянные; англичанка поссорилась с экономкой и написала записку приятельнице, прося приискать ей новое место; повар ушел еще вчера со двора, во время обеда; черная кухарка и кучер просили расчета.

Это — «Симс». Игра «Семьи: счастье и несчастье». Игрок доводит ряд несчастливых семей до счастливого состояния. Поссорились супруги? Найдем новую работу детям и улучшим атмосферу в доме. Недовольна зарплатой прислуга? Найдем новую работу мужу и приведем в порядок материальное положение семьи. Скучает мать? Найдем новую работу черной кухарке из другой семьи, переведя ее в эту: пусть у дамы прибавится проблем, чтобы не скучала зря. И кучера в нагрузку — чтобы муж тоже не расслаблялся.



«Все смешалось в доме Облонских»



Александр Сергеевич Пушкин

КАМЕННЫЙ ГОСТЬ СКУПОЙ РЫЦАРЬ

Аудиокнига. Серия «А.С.Пушкин. 200 лет»
1997 г., Издательство «ТВИК-ЛИРЕК».

Дона Анна
Что с тобой? А!..
Входит статуя командора.
Дона Анна падает.
Статуя
Я на зов явился.
Дон Гуан
О боже! Дона Анна!
Статуя
Брось ее,
Все кончено. Дрожишь ты, Дон Гуан.
Дон Гуан
Я? Нет. Я звал тебя и рад, что вижу.
Статуя
Дай руку.
Дон Гуан
Вот она... о, тяжело
Пожатье каменной его десницы!
Оставь меня, пусти — пусти мне руку...
Я гибну — кончено — о Дона Анна!
Проваливаются.

Вспомни, как Christof убивает голема в Праге или как Каин с Разиелем размалывает по пять-шесть каменных чудовищ за уровень. Крофт — и та бьется со статуями, пусть и помельче. Такой статуей, как статуя командора, пренебрегать преступно. Герой у нас вполне компьютерный. «Проваливаются» — это, естественно, только начало: так Дон Гуан и дал себя провалить. Он проникает в подземный мир, полный чудовищных монстров, нелепых и ужасных одновременно. Он вступает в бой с командором, но тому удается скрыться. Преследуя его, дон Гуан еще не знает, что командор — лишь один из врагов. Зло, стоящее за командором, пока что остается в тени; но однажды герой окажется с ним лицом к лицу — и должен быть готов к этому. Бла-бла-бла.



«ГРУДЬ ж. средняя из трех главных частей туловища, состоящего из головы, груди и брюха с тазом».
Словарь Даля

Она отказала пятерым и теперь не танцевала мазурки

«Вальдшнепы уже перестали летать; но Левин решил подождать еще»

«Степан Аркадьич поспешно подошел к Алексею Александровичу, предлагая ему курить»

Виталий Строков

ЖЕНСКИЕ ПРЕЛЕСТИ

Девушки улыбаются на улицах, кокетничают в офисе и бегают в твоем мониторе. Их много — а ты один. CGW RE хладнокровно сравнил достоинства виртуальных красавиц и настоящих женщин. Представляешь, сколько писем мы получим от феминисток?

ПРОБЛЕМНОСТЬ

Компьютерных барышень постоянно едят драконы, насилуют султаны и прячут террористы. Реальным женщинам попасть в настоящую переделку удается редко. Зато они с детства приучены к тому, чтобы развертывать спасательные операции вокруг застрявшего в канализационной решетке каблука. Тут-то ты и сможешь прийти на помощь. А борьба с кровожадными тараканами, мстительными мышами-полевками и сломанными ногтями — и вовсе сделает тебя настоящим героем.

СТИЛЬ

На виртуальных красотках отлично смотрятся доспехи с декольте. Но: во-первых, ты еще не видел свою девушку в бронежилете. А во-вторых, ни одна женщина с нашей обложки до сих пор не научилась надевать твои рубашки на голое тело.





Те, что на экране монитора, вынуждены переживать все, что с ними происходит. На их глазах, быть может, убивают напарника — а они выдерживают эротичность позы. И даже если какая-нибудь ужасная мумия начнет угрожать ей немедленным съедением, виртуальная героиня безэмоционально врежет мумии катаной и убежит по своим делам. Впрочем, настоящая женщина справляется с проблемами и похлеще — просто потому, что тебя любит. О безрассудстве поговорим позже.



АППЕТИТЫ

Ни одна из твоих компьютерных пассий ни разу не просила отвести ее в ресторан. Эти девушки каждый день безропотно набивают желудок дрянью из полигонов, не заботясь о калориях и советах Монтиньяка. Очень выгодно экономически. Но по ту сторону экрана нет гурманок, которые позволят тебе вымазать их сливками или покормить мандаринами с рук.

СОЦИАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

У женщины из компьютера практически никогда не бывает очевидных родственников. Если они прописаны в сюжете, на них можно не обращать внимания, пролистывая длинные предыстории. Во всяком случае, еще ни один разработчик не додумался дать маме жены одну из главных ролей. (Мы не говорим об играх, действие которых происходит в аду).

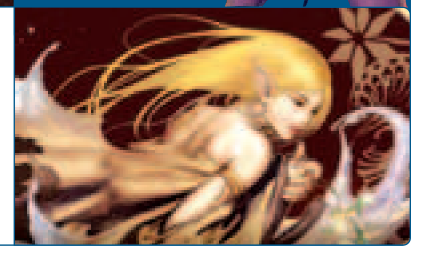
ОРИЕНТИРЫ

В отличие от нарисованной дамы, которая по щелчку мыши идет туда, куда положено, настоящая по дороге самовольно заходит в пятнадцать помещений, в которых можно подвергнуться опасности или потратить деньги. Если любая из этих женщин заблудится, виноватым окажешься ты и только ты.

ХАРИЗМА

Барышни обоих типов поступают не очень честно. Первые за дикие деньги обвешиваются амулетами, поясами и бутылочками, призванными повысить уровень лидерства и повести за собой толпы. Вторые тратят примерно столько же на косметику и «бриллиантовые брызги — вау».





ТЕМНЫЕ ДЕЛА

Виртуальные хищницы хорошо видят в темноте, умеют красться по ночным улицам, стрелять в мрачные коридоры и не зевать ближе к рассвету. Но ни одна, ни-од-на из них не может сделать ночью то, что может настоящая девушка.

8



IQ

Да; да; очень часто; настоящие, женщины, считают в уме быстрее тебя; и даже знают; как расставлять знаки препинания — в длинных предложениях.
Зато виртуальная женщина никогда не обидится, если ты скажешь ей «Идиотка, куда ты лезешь?!» и будешь при этом прав.



9

FEMME FATAL

10



Если в игре у женщины есть оружие, она использует его по назначению стремительно и безжалостно.
Компьютерно-девичья рука не дрогнет, даже если ты прицелишься ею в маленького зайчика или курочку. Впрочем, рука реальной женщины тоже не дрожит, если она имеет дело с тобой (ты помнишь все эти «Где ты был?» и «Что это за длинный волос?»).

КОМПРОМИССЫ

Девушку настоящую всегда можно как-то уговорить: маленькая шоколадка, нытье, обещания, кольцо с бриллиантом, большая шоколадка... За ненастоящую пассию все решают создатели игры — сказано, что не будет она продавать всю одежду, значит, не будет.



ЧАРЫ

Виртуальные прелестницы строят тебе глазки не только потому, что не замечают, в каком виде ты сел за стол (и, между прочим, в каком виде находится сам стол). Они уверены — к сожалению, не без оснований — в своей безнаказанности. В реальности женщины куда более осторожны в кокетстве. Но и более успешны.



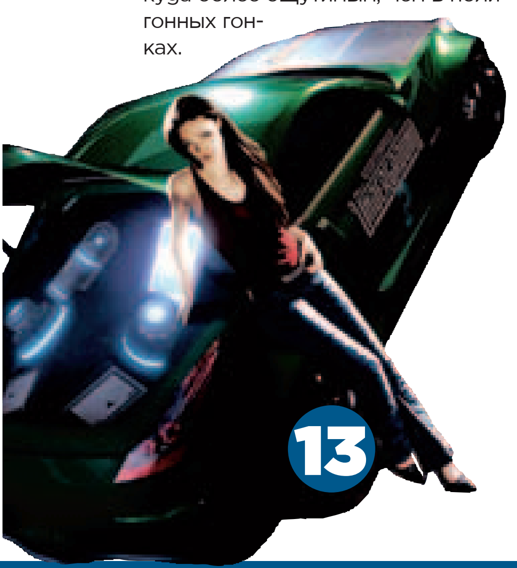
ФОРМ-ФАКТОР

Завистники утверждают, что для создания такой талии, как у мисс Крофт, живому человеку необходимо удалить нижние ребра и часть кишечника. Протест отклоняется.



КОЛЕСА

На мониторе девушки все чаще заняты тем, что им подходит: красиво лежат на капотах, дают отмашку «на старт» и барахтаются в мыльной пене и обтягивающих комбинезончиках на заставках. В реальной жизни им зачем-то нужно еще садиться за руль; обычно с успехом куда более ощутимым, чем в полигонных гонках.



ЦЕННОСТИ

Виртуальная женщина — единственная женщина, которая рада тому, что ты включил компьютер в этот особенный вечер.

ИГРА В ЯЩИК

Есть мнение, что игры приучают стрелять в людей. О, да! И не только к этому! Сколько раз в игровой карьере нам с тобой приходилось обыскивать разлагающиеся трупы, рыться в урнах с прахом, вскрывать сундуки с древним хламом? Вспомни — по ту сторону экрана это очень полезное и приятное занятие. «Но не факт, что на самом деле мы тоже станем рыться в мусоре!» — возразишь ты. Поздно, мы уже попробовали. Вот наш отчет.

Объекты исследования:



The Urn of Hamster the Great

The Huge Container with Много Досок

A/\|/|HA [ViDeOpRoFF]'s Private Stash

Ammo Pack

Trapped Chest



25 непреодолимых

Играя, мы поймали на этих желаниях себя. Теперь твоя очередь

1. Порыться в мусорке, кликнуть по сундучку, открыть ящик. Даже если ты торопишься; даже если ты не один; даже если тебе нужно спасать заложников. Хотя бы бросить гранату. Хотя бы опрокинуть.
2. Долго рассматривать себя в зеркале, висящем на стене женского туалета. Удовлетворенно выстрелить.
3. Обнаружив, что потолок усыпан ржавыми зазубренными шипами, подпрыгнуть.
4. Из пары дверей неизменно выбирать ту, что справа (слева).
5. Оказавшись на мосту, стремительно с него спрыгнуть. С наслаждением смотреть на то, что получилось, пользуясь всеми возможностями игровой камеры.
6. Пристрелить заложника, которого по задумке нужно было спасти. Даже если он убегает. Особенно если он убегает.
7. Поднять все, что не приколочено к полу, и унести с собой. Очень страдать, столкнувшись с необходимостью это выбросить.
8. Убить товарища, расхохотаться, извиниться, получить пулю в лоб.
9. Переименовать населенные пункты в честь деревень Туркменистана (или русских неприличных слов). Умиляться докладам тамошних наместников.
10. Сбросить самый важный организационный диалог в игре. Следующие полчаса не понимать, что происходит.
11. Расстрелять весь магазин найденного оружия. Тут же. В стену или в пол.
12. Заставить девушку, которой ты играешь, полчаса ползать в самой неудобной, но пленительной позе.
13. Спикировать и протаранить командирский броневик, эсминец, эшелон союзников.
14. Выстрелить в лампочку, бра или фонарик. Если они разбиваются, расстрелять их все.
15. Подойти к игровому персонажу, услышать «Добрый день!». Поздороваться, попрощаться. Подойти к игровому персонажу, услышать «Добрый день!». Поздороваться, попрощаться. Доставать персонажа часами в надежде на то, что разработчики предусмотрели счетчик обращений — и в какой-то момент он скажет, что персонаж озверел от твоей вежливости.
16. Взорвать огнетушитель. По возможности сделать это оружием ближнего боя.
17. Пытаться запрыгнуть на уступ, с которого сверкает какой-нибудь заманчивый бонус. Прыгать, прыгать, материться, прыгать, прыгать; заметить сбоку лестницу.
18. Особенно трогательно заботиться о чахлых юнитах, которых ты получил в самом начале миссии.
19. Сохраниться. Посмотреть, что будет дальше. Загрузиться обратно и с понтом знать все наперед.
20. С маниакальным упорством разносить все разносибельные предметы в надежде на то, что из них что-нибудь вывалится.
21. Открыть с помощью двух несчастных юнитов последнюю черную точку на карте. Для этого заставить их мучительно пробираться в кусты, карабкаться в горы и переплывать моря.
22. С ужасом обходить большую аптечку, если ты почти полностью здоров.
23. Вытоптать на снегу, высечь на стене, набить татуировкой — при первой же возможности — лаконичную пошлость. Скриншот выложить в Интернет.
24. С любовью раскладывать все вещи по разным углам Inventory в соответствии с их цветом (эффективностью, объемом). Случайно нажать на кнопку автоматической сортировки. Заплакать.
25. Зайти в дом к незнакомцу, подчистую выгрести ценности, спросить у хозяина дорогу к Темному Замку, вежливо попрощаться, эффектно удалиться.





Кассета Магии Друидов,
+5 к навыку блатного караоке



Регистрационные ключи:
5Z62E-MTXQZ-Z32IY-NW2ZL,
XGH9J-KBPBD-FXDKQ-K36XB,
7527-26398-7261,
52242-OEM-0045023-09379
и RBDC9-VTRC8-D7972-J97JY



Набор для увеличения
кофемолки. +20 к размеру

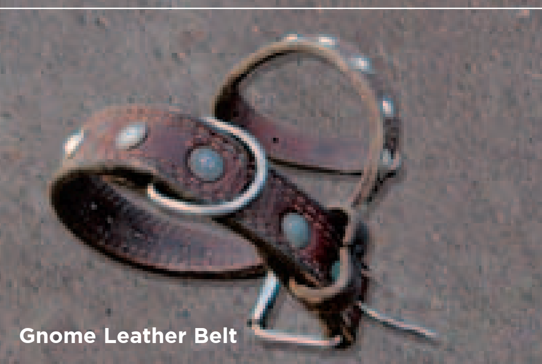


Грааль, уникальная модель
«НТВ 3 года»



Armor Shard, 20 штук
с ароматом ромашки

A/\|/|HA [ViDeOpRoFF]'s Combat Plate Set



Gnome Leather Belt



Перегоревшая лампочка. +0 Light Radius



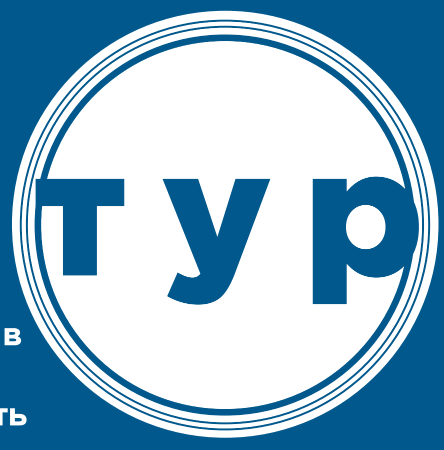
Большой Напиток
Желудочного Здоровья



Свидетельства присутствия на планете живых существ. Они могут грызть, значит, у них есть зубы

ИЛЬЯ ЗАХАРОВ

клавиатур



Твой начальник снова уехал на Кипр, бросив тебя в бархатный сезон наедине с компьютером? Скажи ему спасибо. Теперь у тебя тоже есть возможность устроить себе незабываемый санаторный отдых



PAINKILLER

Достойный ответ SPA-курортам и минеральному отдыху — Чистилище. Только здесь вы сможете убедиться в том, что еще не все потеряно. Экстремальный туризм в обществе профессиональных психологов. Действуют предармагедонные скидки. Каждому клиенту — томик «Божественной комедии» в подарок.





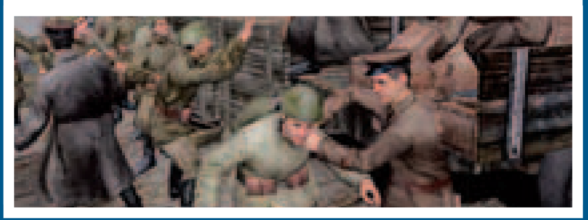
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Уникальная возможность — уик-энд с мечом в руках. В вашем распоряжении комфортабельные залы, удобные планеты и широкий ассортимент звездолетов. Специально для вас специалисты поработали над законом гравитации: 20-30 метров свободного полета окажутся приятным сюрпризом для вас и ваших друзей. Не забудьте взять с собой питомцев: кошки очень любят играть с лазерными указками.



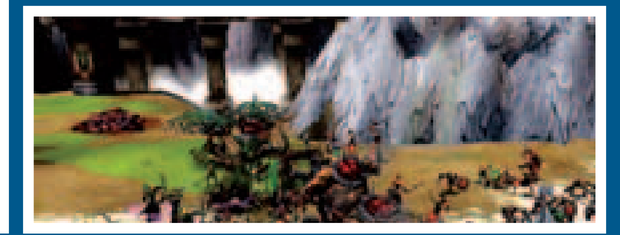


Если вы не успели поучаствовать ни в одной из мировых войн, у нас есть для вас приятные новости. Эксклюзивная битва при Сталинграде у вас перед глазами! Только с нами вы сможете примерить на себя костюм лежащего в окопе. Специальная система «Выстрелы Со Всех Сторон» поможет вам разучиться понимать где свои, а где чужие. Остальные предложения понюхать пороха отпадают сами собой.

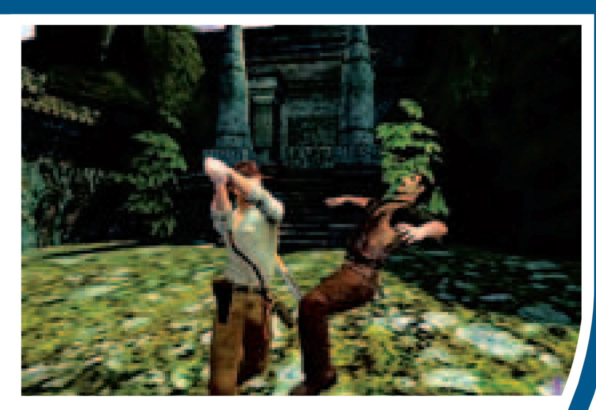




Незабываемый отдых для большой компании в средней полосе. Запах хвои, мокрого мха и увядающей травы; плюс горы и водопады. Все это на фоне настоящих русских развлечений: кулачный бой стенка на стенку, корявое строительство, общение с древними цивилизациями на «ты». За отдельную плату мы уговорим на все это и ваших товарищей.







Хобби Индианы Джонса — находить проблемы на собственную голову и получать от этого максимум удовольствия. Если такая жизненная философия вам по душе, наше предложение — ваш идеал отдыха. Крепкие мужские развлечения в компании дипломированного инструктора по фитнесу. С собой обязательно иметь надежный хлыст. Страховка входит в стоимость проезда.



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

Жюль Верн врал вам: любой пятнадцатилетний капитан мечтает быть начальником пиратской шхуны, а не мирного корабля. Забудьте о чести и честности, позвольте себе ограбить пару десятков простофиль во время заслуженного отдыха. Все наши корабли плавают по специальным законам, исключающим морскую болезнь. Практичный и немаркий говорящий попугай прилагается к любой выбранной вами путевке.





ИЛ-2 ШТУРМОВИК

За штурвалом боевого самолета скучно не бывает. Смотрите, впереди замаячил хвост противника! Вас тянет всадить во вражеский бомбардировщик пару сотен свинцовых капель? Приходите к нам. В кабине вы найдете географические карты, руководство по эксплуатации машины, а также подарок — особый железный термос-непроливайку.

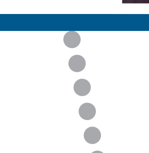






HOMEPLANET

В вашем распоряжении шикарный ассортимент летательных средств для покорения космоса. Вы знали, что любоваться солнцем намного приятнее, находясь на пару миллионов километров севернее орбиты Марса? У вас есть шанс проверить это лично. Не забудьте сфотографироваться на фоне первого уничтоженного вами космического крейсера.





С нами вы забудете обо всех условностях и правилах. Это — отдых для настоящего мужчины. Потом вы сможете рассказать знакомым придуманную нами историю о прекрасном турецком пляже — а сейчас насладитесь кражей бесценной картины из прекрасно охраняемого музея и бессмысленными убийствами. Вы спрашиваете, законно ли это? «А кто узнает!» — отвечаем мы. Не забудьте выложить из чемодана черную маску.







BLACK & WHITE

Мы окружим вас вниманием и заботой! Желание клиента теперь закон по-настоящему. Наш персонал будет поклоняться вам 24 часа в сутки сразу по заселению. Персональный пятизвездочный храм с видом на море; развлекательная программа включает человеческие жертвоприношения. Работает специальная гостиница для животных.



Михаил Михин

ЖЕСТЬ!

Верный способ грамотной утилизации отходов

Как вести себя на вершине социальной пирамиды — ты уж как-нибудь сам разберешься. Мы поможем тебе на эту вершину подняться. Возьми палку и отбей у коллег право продвижения по карьерной лестнице. Посвяти свой обеденный перерыв игре в «Палки-Банки»

В «Палках-Банках» — типичная для карьерной пирамиды иерархия. На защите банки стоит «изгой», задача которого — изменить свой статус хотя бы на низший из имеющихся и получить отдельный офис. Остальные стремятся с помощью ловкости, меткости, силы, хитрости и большого бюста повысить свой статус, постепенно превращаясь из «омеги» в «альфу».

Играющие используют военную либо карточную (от «семерки» до «туза») систему карьерного роста. От статуса «шестерки» обычно формально отказываются (а ведь ты уже наверняка успел придумать смешную шутку по этому поводу). Всего назначается 7-8 званий, которые играющие и стремятся поочередно завоевать. Каждому званию — свои привилегии.



ТЫ НЕ ТАКОЙ КАК ВСЕ

Лейтенант, например, обязан бросать палку как копье. Майор может сделать два броска подряд, но при этом прыгает на одной ноге. Маршал наделен правами неприкосновенности и может вне очереди помогать юным операционисткам. В правах генерала — бросок палки на манер раскатывания теста для пирожков, эдакий перекат биты вперед с близкой дистанции. Свое звание можно легко потерять: игрок будет понижен, если ему два раза подряд не удастся сбить банку (или если он постоянно опаздывает на работу).

Банковская система

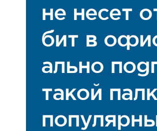
Для игры необходимо достать 2 консервные банки — подойдут жестяные восьмисотграммовые (от зеленого горошка или консервированных овощей). Пивные банки не годятся — они тонкие, быстро мнутся и соблазняют нарушить формальный запрет на алкоголь (хотя форм-фактор, конечно, идеален). Если две банки раздобыть не удастся, выручит известный заменитель — обыкновенный кирпич, имеющийся в каждом нормальном офисе. Кирпич устанавливается вертикально, сверху на него ставят банку.

ТВОЙ ШЕСТОК

Для игры тебе понадобится прямоугольная площадка холла и часть ресепшна (ширина — метров 8-10, длина — метров 15; не забудь отправить Леночку за кофе и отодвинуть стол). Участники мелом или светлым маркером рисуют на ковровом покрытии одну жирную пограничную черту, за ней на одинаковом расстоянии друг от друга (метр-полтора) проводятся черты иерархических ступеней. На другом конце площадки — место водящего: правильно очерченный небольшой круг, в центр которого одна на другую ставятся консервные банки. Их и охраняет водящий с палкой в руках. Не забудьте отключить мобильные.

О двух концах

Игрок самостоятельно заботится о том, чтобы у него имелась необходимых размеров палка. (Редакция не несет ответственности за наличие бейсбольных бит в офисных морозилках). Лучше, если это специально подготовленная бита. Простор для тюнинга такой палки-биты не ограничивается ничем. Самые популярные заготовки — аккуратно отпиленные хоккейные клюшки или лыжные палки со снятыми рукоятками и обмоткой изолентой. Самая престижная изолента — синяя отечественная.





Самая распространенная система — «военная»: рядовой, лейтенант, капитан, майор, подполковник, полковник, генерал и маршал

ЗА ОДНОГО БИТОГО

Игра начинается с определения очередности метания. Все устанавливают свои палки на мыски лаковых штиблет и придерживают их руками. Мощный замах ногой, палка летит далеко вперед, напряженный момент... Самый недальнобойный игрок становится водящим, очередность ходов решается успешностью первого броска.

Игроки стараются сбить палками банки, а водящий им всячески мешает. После того как последний коллега метнул свою палку в цель, все дружно мчатся к банке, чтобы забрать из общей кучи свои биты. Категорически запрещается трогать чужие биты руками или отвлекать водящего разговорами о текущих рабочих проектах.

Водящий старается осалить кого-либо своей палкой, при этом бдительно охраняя пирамиду из банок, кучу бит и собственную репутацию душевнейшего человека.



ВСЯ ЖИЗНЬ — ИГРА

Герой, сбивший своей палкой банку, и вернувшийся с битой назад не будучи осаленным водящим, получает новое звание, новые привилегии и новые красивые визитки. Самым строгим образом карается «заступ» в момент броска. Нарушитель понижается в звании или, при особом цинизме своей дерзкой выходки, назначается внеочередным водящим с последующим выходом на работу в выходные.

Для сплочения команды рекомендуется проведение межкорпорпоративных чемпионатов с нанесенными на палки логотипами корпораций. Не возбраняется раскрашивать банки в фирменные цвета конкурентов. Самыми важными элементами игры остаются жажда профессионального роста и утилизация жестяных отходов.



Смело ломай свои электронные игрушки — мы насоветуем еще

Текст: Евгений Черников



Namco 5-in-1 TV Games set — это так же круто, как кефир с зеленой крышечкой, но его до сих пор можно купить. Забытое чувство счастья питается от пальчиковых батареек и видео-входа твоего ТВ. Смело бери с приятелей пятнадцать копеек за возможность поиграть в Pac-Man, Bosconian, Rally-X, DigDug и Galaxian.

http://www.thinkgeek.com
Цена: 730 рублей



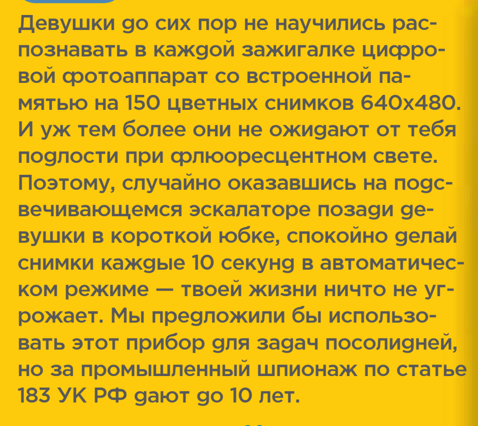
Поймай 15 муравьев, воткни их в голубую пасту и закрой *Antquarium* крышкой. Питаясь гелем, насекомые пророют в нем систему ходов, организуют несколько вечеринок и умрут от тоски через полгода. А тебе нужно будет раз в месяц открывать крышку, чтобы дать ребятам глоток свежего воздуха. Если бы пиво было гелем, мы бы спроектировали для тебя такую же.

http://www.boysstuff.co.uk
Цена: 1070 рублей



Три дня тренировки на HalfKeyboard — и ты научишься печатать одной левой. Буквы с забытой создателями половины набирать придется с зажатым пробелом (сам символ пробела — двойное нажатие на клавишу). Устройство разработано для экранных КПК и космонавтов НАСА. Если не поможет, все-таки купи себе козу.

http://halfkeyboard.com
Цена: 8555 рублей



Девушки до сих пор не научились распознавать в каждой зажигалке цифровой фотоаппарат со встроенной памятью на 150 цветных снимков 640x480. И уж тем более они не ожидают от тебя подлости при флюоресцентном свете. Поэтому, случайно оказавшись на подсвечивающемся эскалаторе позади девушки в короткой юбке, спокойно делай снимки каждые 10 секунд в автоматическом режиме — твоей жизни ничто не угрожает. Мы предложили бы использовать этот прибор для задач посолидней, но за промышленный шпионаж по статье 183 УК РФ дают до 10 лет.



http://www.firebox.com
Цена: 2670 рублей



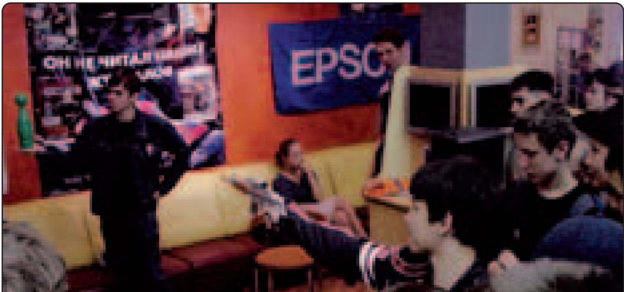


Мы нашли еще один прекрасный способ манкировать посещением тренажерного зала. Внутри этого PowerBall'а — маховик; раскрути его с помощью шнурка и поддерживай шар ладонью на поворотах. Когда встроенный счетчик покажет 12000 оборотов в минуту, пластиковое «яблочко» нальется свинцом и станет вывинчиваться из рук. Твоя задача — напрягать мышцы плечевого пояса и запястья, чтобы удержать PowerBall на весу. Одновременно считай в уме, во сколько тебе обойдутся разбитые стекла, когда эта штука все-таки выскочит.

http://www.iwantoneofthose.com
Цена: 1170 рублей







На нашем празднике пистолет будет настоящим, мальчика с кеглей заменит самый безответственный автор, а вместо кегли будет яблоко. Или арахис



Это — PR-менеджер «Нового Диска». Жаль, что тебя не было



Автор нашей рубрики «Ящик пива». Ни в одном глазу



Девушки из нашего рекламного отдела. Телефончик? Легко: 935-70-34



У ведущего закончился абонемент в фитнес-клуб, и он с радостью поднимал тяжести бесплатно

Ведущ`й прекрасно вписывается в картинку

Будем знакомы

(game)land, это читатели. Читатели, это (game)land

Подготовка праздника для читателей четырех совершенно разных журналов — идея спорная. Представь себе поклонника BMW — машины, от управления которой получаешь удовольствие; автомобиля для активных водителей. Это — «PC Игры». Теперь представь владельца новой модели Mercedes-Benz E-класса. Он сидит на заднем сидении, и ему плевать, насколько приятно вести эту машину — он платит за это водителю. Его больше заботят кондиционер, мини-бар и телевизор, встроенный в кожаное сидение. Это — «Страна Игр». Теперь вообрази владельца эксклюзивного спорткара Porsche, который только и думает о том, где и как ему найти место, чтобы разогнаться до 300 км/ч — и как быстрее объехать эту пробку. Чем не «Путеводитель: PC Игры»?

А сейчас подумай о человеке, у которого уже была тяга и к BMW, и к Mercedes-Benz, и к Porsche. Все это уже давно стоит в его гараже, все это в прошлом. На чем он ездит? Mini Cooper, Beetle, «Чайка» (непременно из гаража генсека). Только лучшее, только необычное, только развлечения ради. Это и есть CGW RE.

И вот эти четыре человека собрались вместе. Первые трое еще смогут найти общий язык, а вот четвертый — наш читатель — вряд ли вообще придет на такую встречу. Ему будет скучно.

Школьные веселые старты или жизнерадостный утренник — все что угодно, но не «День читателя CGW RE» прошел в Москве и Питере в четырех центрах Cafemax при спонсорской поддержке Gigabyte, Thrustmaster и Epson. В обозримом будущем мы исправим ситуацию и устроим сабантуйчик именно для нашей аудитории.

А твоим младшим братьям понравилось и в ту субботу. Масса призов и развлечений вроде возможности сфотографироваться на стенде Epson и моментально получить фотографию, распечатанную на их принтере. И еще: в рамках праздника состоялся турнир по *Unreal Tournament 2003* (особое спасибо компании Gigabyte) и турнир по *Need For Speed: Underground* (за него благодарим Thrustmaster). И, конечно, мы снова раздали все редакционные ценности в качестве призов.

Эдуард Лухт

WCG 2004 RP

Мы были на церемонии вручения плюшевого мишки

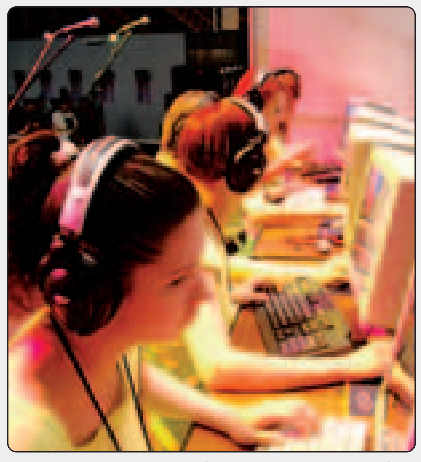
6-11 июля все игровые журналисты сбежали с работы в ТЦ «Тишинский», прикрывшись прекрасным поводом — главным киберспортивным событием лета. Поэтому World Cyber Games 2004 Russian Preliminary организованы были с особенным размахом: посмотреть на журналистов съехалось почти 500 участников, прошедших региональные отборочные соревнования в 18 городах России. Им разрешили посидеть за компьютерами и разыграть призовой фонд в 75000 $ и семнадцать путевок на WCG Grand Final. Те, кого за компьютеры не пустили, очень расстроились и пошли смотреть показательный шоу-матч между двумя девичьими командами по *Counter-Strike*. Юные красавицы из кланов Flashback.Female и Platinum разобрались по-женски: Flashback.Female победил в командном соревновании, а клан Platinum отдал судьям одну девушку из коллектива, Анну Саватееву. Судьи признали в Анне Miss WCG Russia 2004 и подарили ей плюшевого мишку (выносить АК-47 из судейской они отказались).



Flashback.Female. Пять розовых кофточек в одном месте. Убийственно

В это время среди убийц-профессионалов стремительно распределялись призовые места. Питерская команда M19 всех победила в *Counter-Strike* и получила 14400 $ (*Четырнадцать штук! Я увольняюсь. — прим. редактора*); оставшиеся деньги разделили победители в соревнованиях по *Unreal Tournament 2004, Need for Speed: Underground, Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Broodwar* и *FIFA Football 2004*. Если тебе интересно, участники, занявшие места с восьмого по четвертое, получили призы от 100 $ до 800 $ соответственно. Покажи эту страницу младшему брату — пусть видит, чем занимаются его сверстники, пока он собирает наклейки. Ребята, к слову, уже в октябре (с 6 по 10) будут в Сан-Франциско на самом ожидаемом чемпионате года.

Впрочем, мы бы и сами не отказались от поездки. WCG 2005 Grand Final пройдут в Мельбурне (Австралия) — и у нас с тобой еще есть время на подготовку. Пора, в конце концов,



Команда Platinum. Любая из них уложит тебя из АК-47 со ста метров, не испортив шкуру



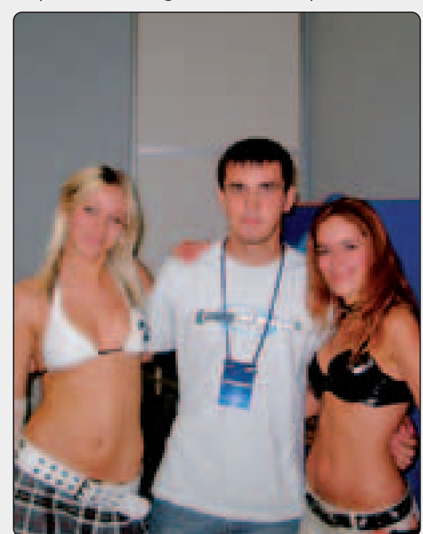
Большому чеку – большое окошко кассы


— У тебя такое же родимое пятно, как у меня!
— Сестра!!!


Наш фотокорреспондент принес с чемпионата 600 снимков. На 583 из них были эти девушки. Мы не стали его штрафовать

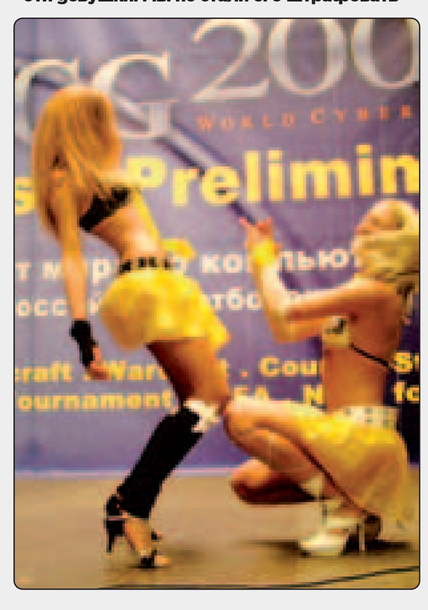
начинать заниматься спортом (*именно это они мне сказали вчера, когда я застукал их за «дружеским турниром в CS» — прим. гл. редактора*). Во всяком случае, даже Елена Дементьева обратила свое внимание на киберспорт — теннисистка посетила открытие чемпионата и произнесла торжественную открывающую речь.

Продолжение и закрытие турниров были не менее торжественными. Сказывается опыт: WCG проходят уже четвертый год подряд; и в первый же год наши мастера киберспорта обратили на себя внимание судей Большого Финала в Южной Корее двумя наградами (обе — серебро, не Яшин, конечно, и не Франция, но приятно). В 2002-м отечественные геймеры стали чемпионами мира, развив и укрепив успех предыдущих схваток (было бы нелишним организовать встречи по передаче подобного опыта нашим футболистам).


Отец не опаздывает на турниры — отец задерживается

Если ты попадешь на чемпионат без нас, не теряйся. Садись возле огромного экрана, следи за трансляцией лучших поединков и не обижайся на странный шепот соседей «Посмотри, он использует тактику ранней атаки вургалаками!» — это не о тебе. Скучно быть не должно, развлекаются геймеры правильно, по-варварски: прелестницы на сцене, поединки на мечах, снующие папарацци, раздачи призов (Samsung; корейскому чемпионату — корейского спонсора), ритмичный стук шорткатов, кровища на экране и визг тормозов из наушников. Если ты попадешь на чемпионат с нами, возьми, пожалуйста, фотоаппарат; нам нужно перестраховаться на случай, если процент загорелых девиц на квадратный метр снова будет превышать все допустимые нормы.

Анна Заболотная, Роман Могучий







ТРИ ДНЯ СУМАСШЕСТВИЯ

С 27 по 29 августа в спорткомплексе «Олимпийский» пройдет мегафестиваль «Слияние». Мега — потому что в эти дни крупнейшие мировые и российские бренды поделят между собой «Олимпийский», а потом заманят туда как можно больше народу и примутся всеми силами его развлекать. К примеру, компания Intel построит «Цифровой дом», в который желающие смогут ненадолго заселиться, чтобы на себе ощутить все достижения современных технологий. Рядом с «Цифровым домом» расположится площадка (game)land'a, где все желающие смогут поиграть на PS2 и X-box и почувствовать себя новоиспеченными Шумахерами, приняв участие в чемпионате по автосимуляторам на рулях Thrustmaster. А известный киберспортсмен и одновременно ведущий рубрик о компьютерном спорте в наших журналах Роман Тарасенко (Polosatiy) бросит вызов всем желающим. Тот, кто сможет победить его в честном и беспощадном поединке (естественно, компьютерном), получит 100 долларов наличными.

Тут же один за другим развернутся многочисленные конкурсы с призами от компании MPIO — производителя модных flash MP3-плееров — миниатюрных, легких и компактных устройств, сочетающих чистый звук, удобную навигацию, линейный вход, чувствительный диктофон, радио и русские тэги. С пустыми руками с нашей площадки уйти будет непросто.

Для любителей экстрима в рамках фестиваля пройдет Международный Фестиваль экстремального спорта. В программе фестиваля — чемпионат Москвы по скалолазанию, соревнования по BMX-Street, мультиспортивная гонка City Challenge, турнир по хоккею на роликовых коньках среди любительских команд и многое другое.

На трех тысячах квадратных метров будет оборудован грандиозный «Парк приключений» (спонсор — сухарики «Хрустец») с минигольфом, площадкой для пейнтбола, скалодромом, тарзанками и лабиринтами. Каждый день на сцене «Олимпийского» — шоу-программы, выступления ди-джеев и популярных исполнителей в режиме non-stop. Завершится фестиваль многочасовым концертом-дискотекой.







редакционная ПОДПИСКА!



ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ

Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
6 месяцев - **600** рублей
12 месяцев - **1200** рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________

☐ На 12 месяцев, начиная с ______________

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________________

индекс ______________ город ______________

улица, дом, квартира ______________________________

телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО Международный московский банк , г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"	
с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Пока

Я — пишущий редактор. Мне не стыдно в этом признаться. Пишу об играх. Они мне нравятся. Хотя, по правде, худшее, что можно сделать с увлечением — превратить его в работу. Попробуй-ка развлекаться по принуждению! А потом еще сформулируй аргументированное мнение по поводу увиденного и изложи в текстовой форме в заданном объеме.

Ситуация усложняется тем, что очень часто доставшаяся игра — просто мусор. Хорошие игры — дефицит, желающих написать про них много. Приходится иметь дело с тем, что дают. Какая это мука — играть в то, что тебе не нравится; это гораздо, гораздо хуже, чем читать плохую книжку или смотреть плохой фильм.

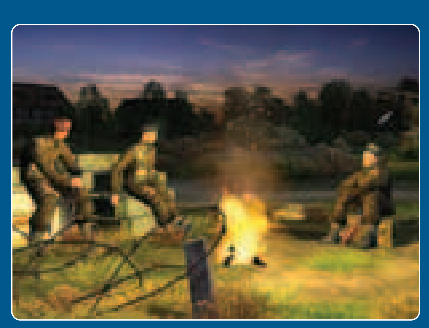
Обширный игровой опыт накладывает отпечаток. 90 процентов игр уже не удивляют и не восхищают. 75 процентов заставляют пренебрежительно кривиться — ты знаешь еще десяток, где было все то же самое, только лучше. 50 процентов не радуют вообще никак.

Восемь лет страданий, однако, не прошли даром. Я — редактор игрового раздела CGW. Это хорошо тем, что здесь мы не пишем про плохие игры. Вообще. Мы их игнорируем. Потому что они никому не уперлись. Есть такое слово — «не надо».

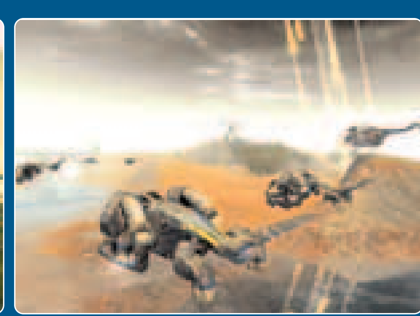
Отделить зерна от плевел — вот все, что нужно для счастья. В этом месяце лишь три «зерна» удостоились нашего внимания. Мало? В *Warcraft III* продолжают играть еще с 2002-го — очевидно, хватает интереса. «*В тылу врага*», *Ground Control II* и *Joint Operations* вместе потянут месяца на два как минимум.

Рецензия на страницах CGW — это высшая похвала игре. И так теперь будет всегда. Мы можем себе это позволить. Stay tuned!

Ян Масарский

















L1520P/L1720P

- LCD-монитор с диагональю 15, 17 дюймов
- Футуристический дизайн
- Функция Light View
- Цифровой вход







T710BH/PH

- 17 дюймовый монитор FLATRON ez с плоским экраном
- Динамичный и функциональный дизайн
- Функции BrightView и BrightWindow
- Сертификация по самым строгим стандартам: TCO ' 03



Функция LightView включает 3 режима: "день", "ночь", и "пользовательский". В режимах "день" и "ночь" есть режимы: "текст", "фото" и "кино". Каждый из этих 6 режимов обладает уникальными параметрами настройки яркости и контраста.



Функция BrightView включает 4 режима: "текст", "фото", "кино" и "стандартный". Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраст и цветовой температуры.



Функция BrightWindow позволяет выборочно регулировать яркость. Область оптимальной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.



Информационная служба LG Electronics: (095) 771 7676; http://www.lg.ru Информационный центр "LG" на "Горбушкином дворе": (095) 737 8185



COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

GROUND CONTROL II • В ТЫЛУ ВРАГА • ЖЕНСКИЕ ПРЕЛЕСТИ • ГОРЯЩИЙ КЛАВИАТУР

АВГУСТ • 08(27) 2004